

× LENDAS DE BALDÚRIA ×

O IMPÉRIO DOS MORTOS

The illustration depicts a dark, apocalyptic battle scene. In the center, a necromancer with a pale, skull-like face and purple, tentacle-like appendages on his head, sits atop a skeletal horse with glowing red eyes. He wields a glowing purple scythe. Behind him, a horde of undead soldiers on skeletal horses follows, some holding spears. In the foreground, a warrior with long brown hair, wearing dark armor, stands with his back to the viewer, holding a sword. Two large, snarling grey dogs are positioned on either side of the warrior. The background is a misty, dark landscape with more undead figures and skeletal structures.

ANDRÉ GORDIRRO

LIVRO
3

Rocco*



ANDRÉ GORDIRRO

**O IMPÉRIO DOS
MORTOS**

× LENDAS DE BALDÚRIA ×
LIVRO 3

Rocco
DIGITAL

*Para Oswaldo Chrispim, Nei Caramês e Ronaldo Fernandes,
meus Confrades do Inferno*

Para Zander, que nos deu um castelo voador

SUMÁRIO

Para pular o Sumário, clique [aqui](#).

[Capítulo 1](#)

[Capítulo 2](#)

[Capítulo 3](#)

[Capítulo 4](#)

[Capítulo 5](#)

[Capítulo 6](#)

[Capítulo 7](#)

[Capítulo 8](#)

[Capítulo 9](#)

[Capítulo 10](#)

[Capítulo 11](#)

[Capítulo 12](#)

[Capítulo 13](#)

[Capítulo 14](#)

[Capítulo 15](#)

[Capítulo 16](#)

[Capítulo 17](#)

[Capítulo 18](#)

[Capítulo 19](#)

[Capítulo 20](#)

[Capítulo 21](#)

[Capítulo 22](#)

[Capítulo 23](#)

[Capítulo 24](#)

[Capítulo 25](#)

[Capítulo 26](#)

[Capítulo 27](#)

[Capítulo 28](#)

[Capítulo 29](#)

[Capítulo 30](#)

[Capítulo 31](#)

[Capítulo 32](#)

[Capítulo 33](#)

[Capítulo 34](#)

[Capítulo 35](#)

[Capítulo 36](#)

[Capítulo 37](#)

[Capítulo 38](#)

[Capítulo 39](#)

[Capítulo 40](#)

[Capítulo 41](#)

[Capítulo 42](#)

[Capítulo 43](#)

[Capítulo 44](#)

[Capítulo 45](#)

[Capítulo 46](#)

[Epílogo](#)

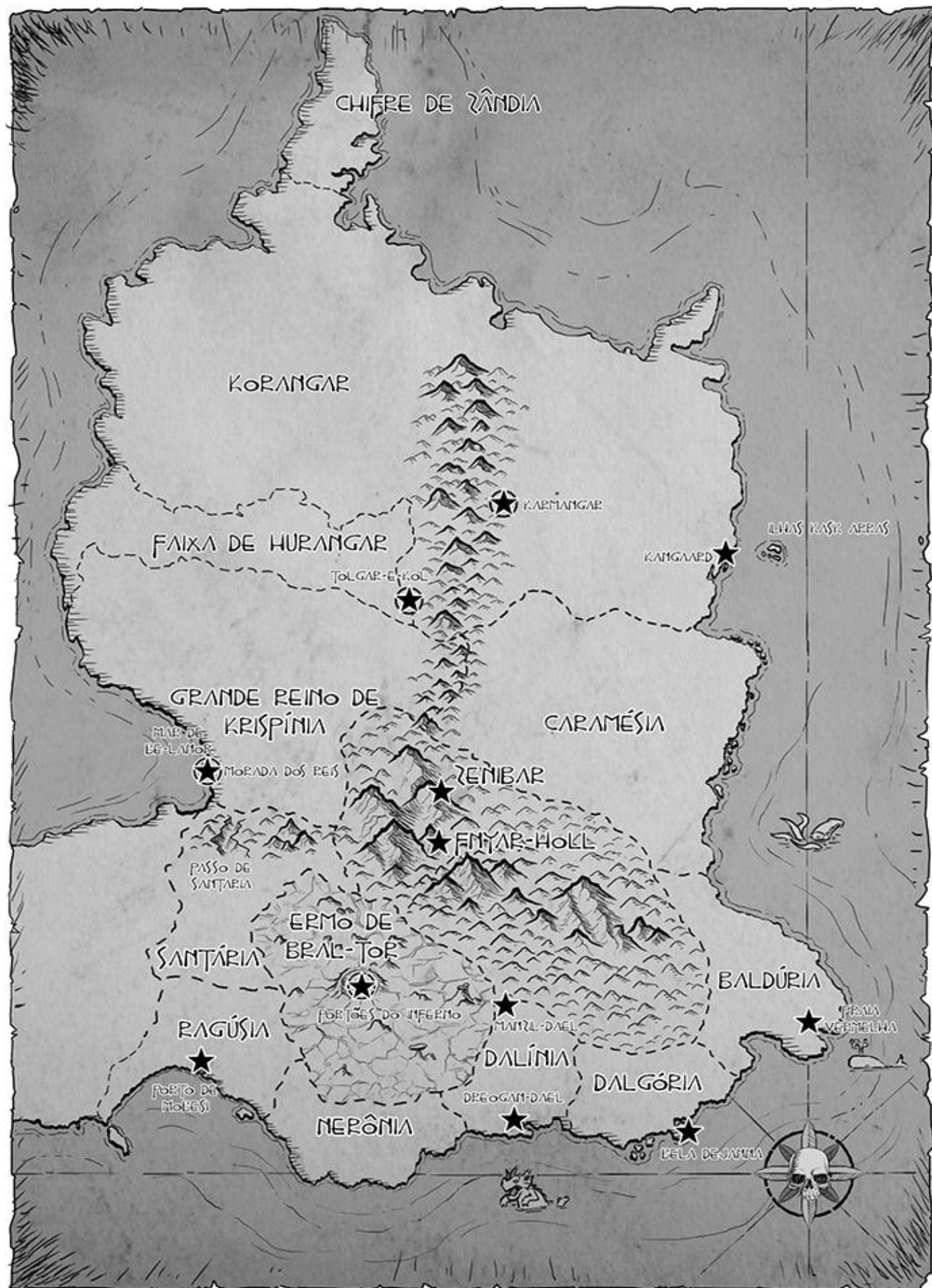
[Apêndice 1](#)

[Apêndice 2](#)

[Agradecimentos](#)

[Créditos](#)

[O Autor](#)



CAPÍTULO 1

ANO 38 DO REINADO DO GRANDE REI KRISPINUS, O DEUS-REI ANO 512 NO CALENDÁRIO EXORIANO

CIDADE BAIXA, KARMANGAR

Noite adentro em Karmangar, a capital do Império de Korangar, uma figura sombria se esgueirava pelas vielas da Cidade Baixa, buscando os cantos mais escuros enquanto o olhar atento vasculhava as redondezas. Em qualquer outro lugar de Zândia, o Asa Negra estaria apenas apreensivo e cauteloso ao realizar um avanço furtivo; em Karmangar, contudo, ele sentia *medo* de fato. Medo de ser descoberto, capturado e morto — e esse seria apenas o começo do sofrimento, pois em Korangar os mortos continuavam vivendo, ou melhor, existindo para sempre. Uma existência eterna e inatural.

Mas o Asa Negra tinha uma missão a cumprir, e depois de dois anos, ela finalmente dava sinais de estar mais próxima da conclusão. Significava que ele poderia retornar a Krispínia e deixar para trás aquele lugar miserável que atacava os sentidos como uma tortura.

Karmangar era uma agressão ao nariz. Desmorts em vários estágios de putrefação perambulavam por todos os espaços da capital. Eram zumbis e esqueletos que representavam a grande força motriz do império. Eles serviam como mão de obra desqualificada, bestas de carga e agentes de segurança, entre outras funções. Fediam a carne podre porque eram *exatamente* isso: carne podre ambulante, animados por um arremedo indecente de vida, uma antítese da existência natural. Os habitantes de Korangar que morriam tinham seus corpos confiscados pelo Estado. “O Império é de todos os cidadãos, e todos os cidadãos são do Império” era um dos lemas que o Triunvirato repetia para convencer e controlar a sociedade korangariana. As famílias com recursos suficientes pagavam um alto preço ao governo para manter o parente falecido em casa, como um “desmorte doméstico”, sem que ele fosse retirado do lar para realizar alguma atividade pesada ou insalubre. Os ricos pagavam para que seus mortos de fato descansassem, o que levava muitos à ruína — e ao ciclo da desmorte outra vez, visto que, no fim das contas, os bens (e corpos) acabavam sendo tomados pelo

Estado. Já os *verdadeiramente* poderosos e influentes conseguiam, esses sim, renascer como desmorts superiores, que mantinham as faculdades mentais mesmo nesse estado inatural.

A massa de desmorts por toda parte deixava a cidade com um fedor de vala coletiva. Para se mesclar à população sem levantar suspeitas, o Asa Negra evitava circular com um lenço no rosto, ainda que fechasse o capuz de tempos em tempos para não atrair olhares e conseguir suportar o pior do mau cheiro quando passava por alguma grande concentração de zumbis.

Karmangar era uma agressão aos olhos. A cidade parecia uma versão perversa da Morada dos Reis. Era como se os korangarianos, na ânsia de negar a existência sob o jugo dos adamares, tivessem pervertido todo o senso estético da capital do antigo Império Adamar. A sensação de imponência, de majestade, essa, sim, continuava a mesma, mas enquanto a arquitetura adamar privilegiava os espaços abertos de convívio e circulação, se abria em janelões enormes para permitir a entrada do sol — um elemento sagrado para eles — e oferecia jardins suspensos cheios de vida, a arquitetura korangariana favorecia os espaços internos, se fechava em janelas também enormes, porém estreitas, negava a contemplação da paisagem morta causada pela Grande Sombra (realmente não havia muita beleza a ser vista). A tão chamada arquitetura *impossível* do Império Adamar, erigida com a ajuda de magia e conhecimentos de engenharia superiores aos dos humanos, deu lugar à arquitetura *realizável*: era prática, austera e opressora.

Não havia como não notar essa discrepância caso a pessoa conhecesse ambas as capitais. Para o Asa Negra, que tinha passado anos vivendo no Palácio Real, com acesso aos espaços de poder ensolarados e impressionantes da Morada dos Reis, a diferença saltava aos olhos e tornava a experiência de estar em Karmangar quase tão desagradável quanto o onipresente mau cheiro de apodrecimento. Era como ficar dentro de um mausoléu com os mortos fora dos jazigos, expostos ao ar confinado.

Karmangar era uma agressão aos ouvidos. O ambiente era uma cacofonia de sofrimento. Os mortos gemiam por estarem mortos; os vivos gemiam por estarem vivos. Os demônios guinchavam, grunhiam ou emitiam outros sons difíceis de classificar em termos meramente humanos. Felizmente, eles eram pouco vistos no dia a dia, ainda que fossem ouvidos ao longe; já vivos e mortos dividiam a mesma existência infeliz e faziam questão de externar a angústia de existir. Risos eram raros; a música, quando havia, era um lamento. As conversas eram sussurradas, com receio de que fossem ouvidas pelo Triunvirato e mal interpretadas como algum diálogo descontente ou colóquio insidioso. Novamente veio a imagem de uma tumba à mente do Asa Negra; Korangar parecia existir em eterno estado de velório por si mesmo, com choros e lamúrias diante dos mortos.

A mão dele foi a um bolso interno da capa para apalpar o conteúdo enquanto a cabeça deixava o devaneio de lado. O panfleto ainda estava ali, como estivera nas últimas vezes em que verificou. Era o passaporte para uma reunião secreta que finalmente colocaria o Asa Negra em contato com o líder dos insurgentes de Korangar — ou assim ele esperava.

Como a maioria da população de Krispínia, os habitantes de Korangar eram analfabetos, mas o acesso à instrução era especialmente dificultado pelas autoridades da Nação-Demônio para mantê-los ignorantes e supersticiosos, suscetíveis à propaganda e ao jugo do Triunvirato. O texto do panfleto era rudimentar, feito para comunicar as ideias rebeldes de maneira simples, de modo que até um sujeito pouco instruído compreendesse, a fim de despertar a consciência de que os korangarianos de hoje eram tão escravos do Estado quanto seus antepassados foram escravos dos adamares. Aquele documento em especial tinha sido distribuído para correligionários mais avançados nos escalões da Insurreição, e o Asa Negra havia investido muitos meses de investigações e estratégias para se mostrar digno de recebê-lo e ser convidado para uma reunião com Lenor, o misto de filósofo, pregador e messias que estava levantando as massas dos vivos contra o Império dos Mortos.

O Asa Negra estava deixando a Cidade Baixa, onde residia a classe média de Karmangar, para o Distrito Orc, lar do refugio da sociedade da capital. Cidadãos humanos mais pobres, desmorts aleijados e os orcs que davam nome ao bairro moravam em condições deletérias que representavam uma agressão ainda maior aos sentidos. Ao entrar no distrito, por mais que estivesse acostumado à vida na capital, ele sentiu ânsia de vômito e lágrimas vieram aos olhos. O único alento é que aquela era a região menos vigiada da cidade, sendo assim o esconderijo perfeito para uma reunião sigilosa. O Asa Negra parou para se recompor, retirou um lenço balsâmico (comprado a peso de prata) e levou ao nariz, dentro de uma sombra. Depois, verificou novamente se o panfleto ainda estava consigo e retomou o avanço furtivo para o endereço indicado.

Finalmente, após o que pareceu uma eternidade naquele lugar degradante, ele encontrou o cortiço de dois andares cuja construção havia sido abandonada no meio, escondido atrás de andaimes decrepitos. Na porta, a lanterna — acesa ao entrar no Distrito Orc, após muito cuidado e consideração por causa dos riscos — revelou um sol discretamente entalhado em meio aos nós na madeira: o “sol da liberdade”, símbolo da Insurreição, que revelava o desejo de romper o véu da Grande Sombra e jogar luz sobre as mentiras do Triunvirato. Ou assim dizia a propaganda de Lenor, espalhada aos cochichos pelos quatro cantos do império. Instintivamente, o Asa Negra revirou os olhos ao pensar na propaganda militante,

mas se lembrou do personagem que encarnava e deu quatro batidas ritmadas na porta, como também indicava o panfleto.

Uma portinhola se abriu, e a luz tênue da lanterna do Asa Negra mostrou o semblante carrancudo de um orc.

— Apague essa merda, humano.

— E como você acha que eu encontraria... — hesitou ele, sussurrando a seguir a senha — ... o sol da liberdade e seus raios fulgentes?

Agora o Asa Negra fez um esforço consciente para não rir. Na história das senhas, essa era das mais ridículas, mas pelo menos era rebuscada o suficiente a ponto de estar acima da compreensão do populacho analfabeto de Karmangar.

Ele aguardou um pouco, decidiu por bem apagar a lanterna e, assim que o fez, a porta se abriu para que entrasse. Mal deu dois passos no ambiente pouco iluminado por algumas velas apoiadas em móveis velhos e quebrados, e o Asa Negra sentiu as manzorras do orc afastando sua capa e começando a revistá-lo.

— Belos gládios — comentou a criatura, cujo peito batia no rosto do humano, que não era dos mais altos.

— Sim, ficariam muito bonitos enterrados no seu bucho — retrucou o Asa Negra, sabendo que um orc só respeitava quem não se acovardava diante de sua presença; se hesitasse agora, cairia a máscara de “revolucionário corajoso” que ele pretendia usar.

Ele afastou com gestos bruscos as mãos imensas do orc e colocou as próprias nos cabos das espadas curtas.

— Mostre o documento — disse uma voz feminina surgindo da penumbra do ambiente decrepito; a seguir, três homens entraram na área iluminada pelas velas.

Com um último olhar de desafio para o orc, o Asa Negra soltou os gládios ainda embainhados, pegou o panfleto e ergueu diante de si. A criatura, outra vez exercendo sua autoridade, arrancou o documento da mão do humano e entregou o papel para a dona da voz.

— Isto lhe foi entregue por... — indagou ela.

— Brenor, da Rasafrin — respondeu o Asa Negra, mencionando uma célula insurgente de Kora-nahl, a segunda maior cidade de Korangar.

O olhar dele avaliou os quatro humanos do recinto. A mulher era muito magra, como a maioria dos korangarianos que viviam do pouco que crescia e vingava naquela terra infértil, e parecia doente, assim como dois dos outros homens igualmente raquíticos. O terceiro era mais robusto e se encaixava nas descrições de Lenor — forte, altivo, com olhar penetrante e decidido, ligeiramente calvo e com cavanhaque pronunciado.

— Seu sotaque é estranho...

Ela tinha um hábito de insinuar perguntas ou dúvidas que definitivamente estava irritando o Asa Negra. Mas ele precisava manter a compostura se queria enganá-los. E essa era uma insinuação frequente, dada a dificuldade de imitar o sotaque de Korangar. O idioma da Nação-Demônio derivava do adamar vulgar falado pelos então escravos do Império Adamar e, ainda que fosse bem mais simples que o adamar erudito dos imperadores-deuses, não era fácil falar como um nativo. O domínio do Asa Negra era plenamente satisfatório e convincente em situações mundanas — mas se infiltrar em uma célula da Insurreição estava longe de ser mundano.

— Eu vim de Karaya há muitos anos e ainda não perdi o jeito de falar de lá — respondeu ele, dando a justificativa usada muitas vezes durante a investigação.

— Ele é um espião — acusou o orc.

— Concordo — falou um dos homens magricelos.

O panfleto chegou às mãos do korangariano robusto.

— É da Rasafrin, sim — confirmou ele.

— Nada impede que esse sujeito tenha obtido o documento por meio de tortura e tenha vindo nos espionar — falou a mulher.

— Não — exclamou o Asa Negra. — Foi o Brenor que confiou em mim e disse que eu encontraria o Lenor aqui em Karmangar.

O Asa Negra ia se dirigir ao homem que ele julgava ser o líder insurgente, mas um murro do orc virou sua cabeça na outra direção — e o derrubou contra a porta.

— O panfleto é verdadeiro, mas você, não — disse a mulher. — Nós usamos a Rasafrin como isca para os espiões do Triunvirato.

Ela aguardou que o orc levantasse o espião atordoado e o trouxesse até o meio do recinto para continuar.

— Agora é você quem será torturado...

— Espere! — berrou o Asa Negra, finalmente se voltando para o sujeito robusto atrás da mulher. — Lenor, me escute, eu acredito na causa! Eu...

Ele não terminou de falar pois a porta do cortiço veio abaixo, deixando entrar vários homens em armaduras de placas.

— Bralturii! — gritou o korangariano calvo, que se meteu diante da mulher e sacou uma faca do cinto.

O orc jogou longe o Asa Negra e se lançou na massa de humanos blindados, babando de cólera. Os bralturii — ou cavaleiros infernais, em korangariano — eram a tropa de elite de Korangar, com elmos e armaduras que remetiam a figuras demoníacas. O tamanho ou a força do orc não importava; ele acabaria sendo vencido pela superioridade numérica, ainda que derrubasse um ou dois oponentes.

E não deu outra: assim que quebrou o braço de um bralturi que tentou estocá-lo com a espada, o orc recebeu golpes de outros dois cavaleiros e caiu de joelhos com

o torso perfurado. Os demais bralturii avançaram contra os humanos que estavam paralisados pela surpresa ou tentavam escapar pelos fundos.

Esquecido no canto escuro onde havia sido jogado, o Asa Negra viu a chance de seu contato com Lenor ir por água abaixo. Seria um desperdício de muito tempo de investigação e de muitos riscos corridos.

Não, não seria.

O Asa Negra avançou contra os dois cavaleiros infernais que estavam terminando de matar o orc valente e resistente. Gládios normais seriam inúteis contra a blindagem de armaduras de placas, afinal aço não corta aço, mas gládios *mágicos* eram outra conversa. O metal encantado das espadas curtas varou as armaduras como se fossem lorigas de couro, e os bralturii ganharam estocadas selvagens nos rins e pulmões. Com dois inimigos fora de combate, o Asa Negra partiu para cima dos outros três que já estavam cercando os insurgentes; esses bralturii estavam alertas à sua presença e usariam os escudos para se defender. Seria um combate perdido, gládios mágicos ou não.

Mas a intenção do Asa Negra nunca tinha sido combatê-los.

Um cavaleiro infernal parou de apossar a dupla de korangarianos raquíticos; dois bralturii estavam mais próximos, tentando conter a mulher e o sujeito robusto de cavanhaque, que se digladiavam. O Asa Negra mirou nesses dois cavaleiros, executou um rolamento no chão e colidiu contra as pernas de um deles, que perdeu o equilíbrio com espada e escudo nas mãos e caiu sobre o colega que tentava agarrar os alvos. Duas massas blindadas foram derrubadas no piso com um clangor alto de metal, enquanto o Asa Negra se erguia e desviava do ataque oportunista do terceiro bralturi, que veio acudir os colegas. O Asa Negra aproveitou o ímpeto, empurrou a mulher das perguntas irritantes para cima do cavaleiro ainda em pé e pegou o korangariano calvo pelo braço, já se dirigindo para a escada de aspecto pouco confiável que levava para o segundo andar.

— Venha comigo se você quer viver — disse o Asa Negra para o sujeito, que pensou rápido, entendeu o que o espadachim pretendia e saiu correndo com ele.

— Não há saída no segundo andar — falou o korangariano robusto.

— Há sim — ofegou o Asa Negra, lançando um olhar para trás e vendo que os dois bralturii já estavam de pé e a caminho da escada; o terceiro, que não havia sido derrubado, estava intimidando os dois korangarianos para que ficassem parados, após ter matado a mulher.

Os degraus da escada decrepita começaram a ceder com a subida veloz do Asa Negra e seu protegido, e não suportaram o peso do cavaleiro infernal que veio logo atrás. O bralturi pulou e conseguiu ganhar o segundo andar, quase caindo, mas o companheiro ficou isolado no térreo quando os degraus finalmente ruíram. O breve instante que o cavaleiro infernal levou para virar o elmo fechado a fim de verificar

se o colega tinha conseguido ou não subir foi o suficiente para o Asa Negra pular com os dois pés no peitoral blindado. O bralturi despencou como uma pedra em cima dos destroços da escada no primeiro piso.

— Agora, para a saída — disse o Asa Negra ao se levantar, com um sorriso no rosto ao avaliar a situação dos oponentes, isolados no térreo, e apontar para os andaimes. — Por ali nós chegamos aos outros telhados e despistamos esses grandalhões de armaduras de placas.

— Você trouxe esses bralturii até nós.

— Admito que eles me seguiram — respondeu o Asa Negra, finalmente percebendo o fato e se cobrando internamente pelo acontecido. — Mas eu vim encontrá-lo, Lenor. Eu acredito na sua palavra, na causa de uma Korangar livre do Triunvirato.

— Eu não acredito em você.

— Entreguem-se ou mataremos todos aqui embaixo! — rugiu um dos cavaleiros infernais, e o grito veio seguido do som de móveis sendo arrastados.

Os bralturii estavam improvisando alguma forma de subir.

— Não temos tempo. E eu não sou seu inimigo.

— E nem é korangariano — acusou o sujeito.

Na tensão do momento, o Asa Negra havia deixado escapar o verdadeiro sotaque.

— Não — concordou ele, novamente irritado consigo mesmo. — Sou um agente de Krispínia. Há pessoas no Grande Reino que se interessam, como eu disse, em uma Korangar livre.

O choque no rosto do sujeito foi visível. Ele fez uma longa pausa, para desespero do Asa Negra, e ergueu a mão para detê-lo.

— Então, granej, você precisa saber de uma coisa. — O homem falou bem baixinho, aproveitando a berraria e o barulho provocados pelos cavaleiros infernais no térreo. — Eu não sou o Lenor, e sim apenas um companheiro de luta que se parece com ele, agindo para despistar o Triunvirato. O verdadeiro Lenor está escondido em Kangaard. Procure pela Denafrin na cidade portuária e diga que foi enviado pelo Edvor, com a frase “eu olhei para o sol e não queimei meus olhos, pois acredito na palavra de Lenor”.

Antes que o enviado de Krispínia pudesse assimilar tudo aquilo, Edvor passou por ele e pulou no vão da escada.

Quando deu por si, com a mente girando a toda velocidade, o Asa Negra já estava pulando para o andaime e, dali, para o telhado da construção ao lado, em fuga.

CAPÍTULO 2

PINÁCULO DE RAGUS, RAGÚSIA

A Rainha Danyanna adorava o vento que batia em seu Aerum no Palácio Real da Morada dos Reis, mas ele não se comparava ao que entrava pelo penúltimo andar do Pináculo de Ragus. Ali dentro, naquele ambiente arejado e ventoso, a jovem Danyanna dera os primeiros passos no estudo da aeromancia, exatamente como os jovens que olhavam para ela com fascínio no momento. Os estudantes mal escondiam a empolgação de estar na presença não apenas da Suma Mageia de Krispínia, mas também de alguém que tinha saído daquele mesmo ambiente para se tornar a rainha do reino. Danyanna parou no meio do grupo de alunos, todos sentados de pernas cruzadas sobre tapetes espalhados no amplo salão, na mesma pose que ela mantivera tantos anos atrás. A rainha fechou os olhos e se permitiu sentir aquele vento tão gostoso, tão nostálgico, e quando os abriu de novo, viu que os aspirantes a aeromantes tinham feito o mesmo gesto. Ela sorriu.

— O ar é o maior aliado de um aeromante — disse Danyanna. — Um aeromante nunca estará sozinho, pois o elemento que ele domina é onipresente. O fogo depende que seja aceso para existir na natureza, e pode não haver água ou terra à vista, mas *sempre* haverá o ar. Ele é o elemento supremo. E o mais fiel dos companheiros.

Dito isso, ela entoou um encantamento em voz baixa e fez um gestual que parecia recolher o próprio vento com as mãos. Ao fim do feitiço, a Suma Mageia mandou que o ar erguesse lentamente o próprio corpo e os tapetes embaixo dos alunos. Surpresos e suspensos a uns dez passos do chão, os estudantes riram e bateram palmas, em êxtase por ter uma experiência de vida inesquecível, testemunhando aquela demonstração de poder e concentração da rainha de Krispínia. Danyanna deixou que eles reagissem dessa maneira por um tempo até voltar a falar.

— Controlar esse volume de vento vai exigir muito estudo e dedicação da parte de vocês — disse a Suma Mageia, que começou a trocar os jovens aspirantes a feiticeiros de lugar, dominando várias rajadas diferentes ao mesmo tempo, sem deixá-los cair. — Mas é possível. Basta prestar atenção às aulas da grã-preceptora, como eu fiz no meu tempo aqui.

Ela olhou para a professora de aeromancia, que havia se recolhido respeitosamente a um canto do salão, e a mulher fez uma saudação com a cabeça,

agradecida pelo apoio. Jovens alunos davam trabalho a qualquer professor, não importava o objeto de estudo, e aqueles estudantes de magia não eram diferentes de qualquer outro. A grã-preceptora torcia que a lição da rainha ficasse na mente deles.

Danyanna devolveu os alunos às posições originais e desceu todos até o chão. Quando ela mesma pousou, pediu novamente respeito à professora e dedicação aos estudos. A rainha parou diante da grã-preceptora e agradeceu por ela ter emprestado a turma. A mulher, claramente sem jeito diante da monarca e feiticeira mais poderosa do reino, se atrapalhou nas medidas, e a Suma Mageia riu, erguendo a mão. Ali era um lugar em que Danyanna gostava de esquecer o peso do poder e apenas se sentir novamente inocente e esperançosa, antes de se envolver nas aventuras que a fizeram ver tanta guerra, tanto sangue e massacre.

Antes de se envolver com Ambrosius.

A rainha fez questão de tirar o sujeito de capa preta da mente. A lembrança daquele vulto negro e nefasto não merecia estar ali, naquele lugar que era tão feliz para ela.

Com um novo olhar saudoso para o ambiente de estudo e os alunos, Danyanna se retirou do Salão de Aeromancia, rumo à escadaria que conduzia ao último andar do Pináculo. Cada pavimento da torre gigante, isolada nos arredores de Adenesi, a capital de Ragúsia, abrigava um salão dedicado ao estudo de uma vertente diferente da magia, fosse geomancia, fisionomancia ou auguriomancia. Os aeromantes ocupavam o penúltimo andar para ter mais contato com o vento que soprava no campo onde o primeiro Rei-Mago de Ragúsia, Ragus, mandou erigir a maior escola de feitiçaria dos reinos. Magos das vizinhas Santária e Nerônia e das distantes Dalínia e Dalgória vinham estudar ali, se tivessem ouro suficiente para se inscrever.

E o Colégio de Arquimagos de Krispínia, fundado pela própria Danyanna na Morada dos Reis, se reunia ali de três em três anos, em uma mistura de simpósio e retiro para estudos místicos que duravam meses, no último andar do Pináculo de Ragus. Aquela edição em especial deixou a Suma Mageia bem ansiosa. Danyanna havia decidido apresentar formalmente uma nova integrante do Colégio, mas sabia que enfrentaria a resistência de seus pares. A ideia contava com o apoio do segundo em comando do colegiado, ninguém menos que o próprio Rei-Mago de Ragúsia, seu amigo Beroldus, e de Od-lanor, o menestrel adamar sagrado por ela arquimago do reino, mas a Suma Mageia sabia que provocaria uma polêmica. Na Morada dos Reis, sob os olhos geniosos de Krispinus, o ato teria provocado discussões e incômodos dentro dos corredores do Palácio Real que durariam semanas ou até mesmo meses; ali no Pináculo, bem longe do Grande Rei, a apresentação da nova arquimaga de Krispínia provavelmente suscitaria uma reação um pouco menos intensa, mas a rainha estava preparada para olhares hostis e explosões de indignação, pelo menos.

Danyanna estava subindo a escada até o último pavimento do Pináculo de Ragus com o intuito de sagrar a Salim Sindel, a soberana dos alfares, como a mais nova integrante do Colégio de Arquimagos.

Desde que a paz fora selada entre humanos e elfos da superfície, após as duas raças terem se unido de maneira inédita para derrotar Amaraxas, o Primeiro Dragão, os alfares ainda eram malvistas como ex-inimigos de Krispínia. Porém, como praticamente todos os elfos estavam isolados no baronato de Baldúria, na antiga Beira Leste, os principais reinos vinham se recuperando do conflito sem ter que aturar a presença de alfares, agora também súditos do Grande Rei e, por extensão, dos outros monarcas. Trazer a líder dos elfos para o meio da sociedade humana, e ainda por cima lhe dar uma posição de destaque, provocaria a abertura de velhas feridas de guerra — especialmente em Ragúsia, um dos reinos que mais sofreu durante o conflito.

Era uma prova da amizade e da grandeza, como monarca da parte do Rei-Mago Beroldus, ter aceitado a sugestão da Suma Mageia, mas ambos sabiam que haveria barulho no Colégio de Arquimagos e, posteriormente, na corte de Ragúsia. Ele tinha sido reticente no início, assim como Od-lanor, que questionou os motivos de Danyanna, sugerindo que ela desse mais tempo ao tempo, que os oito anos de paz ainda não tinham sido suficientes para cicatrizar as chagas da guerra, mas a rainha aeromante enxergava em Sindel uma fonte de sabedoria que elevaria consideravelmente todo o poder do Grande Reino de Krispínia. Ela conhecia bem os aquamantes do Pináculo, por exemplo, e nenhum deles chegava aos pés do domínio arcano que a rainha dos alfares mantinha sobre a água, contando com séculos de experiência à frente dos humanos.

A pessoa mais difícil de convencer foi, naturalmente, a própria Sindel. A partir do momento do pacto de paz, iniciado com a sugestão de Danyanna de que um casamento entre um humano e uma elfa selaria a aliança entre os dois povos, proposta prontamente aceita por Baldur e Sindel, as duas mulheres firmaram uma amizade improvável — ou mais provável do que a rainha humana e a soberana elfa seriam capazes de admitir na ocasião. Ambas detinham o ápice do conhecimento nas vertentes místicas que abraçaram — a aeromancia para Danyanna, a aquamancia para Sindel —, ambas eram simultaneamente monarcas e feiticeiras, ambas eram casadas com guerreiros, e ambas eram imortais; a humana, pelo poder concedido pelo Trono Eterno, a elfa, pela própria fisiologia. Nascidas e criadas em culturas diferentes e até então inimigas por definição, elas descobriram que tinham mais em comum do que imaginavam quando travaram a primeira conversa, ainda nervosa, na Casa Grande da Praia Vermelha. Com o tempo e sucessivas comunicações mágicas depois, Danyanna e Sindel viraram amigas e confidentes, e quando a Suma Mageia sentiu que era o momento, abordou a questão do Colégio de

Arquimagos. A elfa se negou a entrar para o colegiado inúmeras vezes, deu vários argumentos para não participar, entre eles a diferença de abordagem arcana entre as raças, o preconceito e a inimizade ainda presentes, mas cedeu quando enxergou o cargo como uma garantia de que a paz oferecida pelos humanos seria de fato duradoura para os poucos alfares sobreviventes ao conflito. Ela não poderia depender somente da proteção de Baldur como barão ou da amizade de Danyanna — Sindel poderia cavar um espaço próprio na sociedade humana e expandir o domínio alfar além de Bal-dael. Afinal de contas, o futuro pertencia a ela mais do que aos humanos e suas vidas curtas.

Assim que a amiga concordou, Danyanna colocou em ação o plano de apresentá-la durante o próximo simpósio, que estava ocorrendo agora. O peso da decisão acompanhava cada degrau galgado por ela, mas a Suma Mageia já contava com o apoio de Beroldus, de Od-lanor e de outros integrantes mais próximos do colegiado. Restava conquistar os demais ao apresentar o caso ao lado de Sindel, que já aguardava com o adamar nas coxias do anfiteatro do último pavimento do Pináculo de Ragus.

Ela surgiu no salão dominado por painéis imensos de vitrais, seguindo o costume arquitetônico ragusiano. Cada um retratava feitos lendários dos reis-magos, a começar pela proeza mais famosa, que inspirou *A Canção do Mago em Chamas*, retratando Ragus em combate místico com um piromante enquanto o próprio corpo pegava fogo. Os olhos de Danyanna foram para seu vitral preferido, que mostrava o antigo Rei-Mago Vardus afastando uma frota de piratas do litoral de Ragúsia com o poder de uma tempestade, antes de registrar os arquimagos presentes. Eles receberam a Suma Mageia de pé, cada um fazendo a saudação típica de sua cultura, e voltaram a se sentar no anfiteatro, enquanto ela se dirigia ao púlpito no centro do ambiente.

— Bom sol, colegas arquimagus e arquimageias — disse Danyanna, usando os títulos em adamar erudito. — Entramos hoje em nosso quarto mês de simpósio e, como de costume, é o momento de abrirmos o Colégio de Arquimagos para novos integrantes. Nosso último membro foi apresentado por mim há oito anos, em caráter excepcional, na Morada dos Reis, celebrando o feito do Arquimago Od-lanor, que salvou o reino ao selar novamente os Portões do Inferno usando um feitiço complexo no ato, sem necessidade de um ritual prévio, uma proeza jamais vista nos anais desse augusto corpo de feiticeiros.

O colegiado irrompeu em palmas, enquanto olhares se dirigiram para o lugar vazio que o adamar deveria estar ocupando.

— Agora tenho a honra de sugerir mais um nome para o colegiado, a ser apresentado pelo próprio Arquimago Od-lanor. Alguém que conseguiu recriar a

famosa Trompa dos Dragões a tempo de deter a ameaça de Amaraxas, o Primeiro Dragão, que havia despertado e arrasado Bela Dejanna, a capital de Dalgória.

Danyanna fez questão de olhar para Gannus, o arquimago dalgoriano, um dos que já apoiavam a indicação de Sindel, e a seguir sinalizou para a coxia, onde Od-lanor aguardava ao lado da elfa.

— Colegas arquimagus e arquimageias, eu vos apresento a aquamante Sindel, salim dos alfares e baronesa de Baldúria.

A entrada da líder dos antigos inimigos dos humanos provocou surpresa e estupefação na maioria dos presentes. O salão ficou em silêncio durante alguns segundos, enquanto Sindel se encaminhava com Od-lanor na direção da Suma Mageia, até que foi rompido pela explosão da arquimaga Taníria, de Dalínia.

— Ela é uma *elfa* — vociferou a mulher com ódio na voz.

— Grande capacidade de observação, Taníria — zombou Gannus.

— Como você ousa, Danyanna? — disse a feiticeira de Dalínia, ignorando o colega de Dalgória.

— Ela é a *rainha* de Krispínia — trovejou o Rei-Mago Beroldus. — Sugiro que modere o tom, consagrada colega.

— Você sabe muito bem que aqui não entram títulos de nobreza, consagrado colega Beroldus — retrucou Taníria. — No colegiado, somos todos apenas irmãos e irmãs na magia. E essa *criatura* certamente não será minha irmã de nada.

— Apoiada — concordou outro feiticeiro, seguido por mais três manifestações de aprovação.

Logo o plenário de magos e magas virou uma balbúrdia de insultos, dedos apontados e exclamações contra e a favor de Sindel, que observava aquele espetáculo deprimente com a altivez digna de uma monarca elfa, enquanto por dentro apenas julgava os humanos como se fossem micos guinchando e pulando nos galhos de Bal-dael. A algazarra e irracionalidade eram as mesmas dos macaquinhos. Ela se perguntou, como fazia de tempos em tempos, como a nação élfica pôde ter sido derrotada por aqueles selvagens. Ao lado dela, Od-lanor e Danyanna se entreolhavam, ao mesmo tempo envergonhados, decepcionados e com raiva dos consagrados colegas. O bardo adamar pensou em intervir, usar um tom de voz calmante e acolhedor, falar em uma cadência hipnótica, mas sabia que não teria sucesso entre feiticeiros de tamanho poder. A Suma Mageia, por sua vez, nutriu a vontade de convocar raios e lançá-los em cada um que ofendia a amiga.

Foi Sindel que pôs fim àquela cena vergonhosa.

— Se títulos de nobreza não têm peso aqui, também não deveria ter minha linhagem alfar — disse a salim com uma voz melódica, porém firme, que chamou a atenção de todos; quase nenhum dos presentes podia dizer que tinha ouvido um elfo falando na vida, quanto mais um que se comunicasse no idioma comum de

Krispínia. — Ao meu lado, por exemplo, está o Arquimago Od-lanor, um adamar. Se não estou enganada em relação à curta história dos humanos, até ontem os adamares subjugavam e escravizavam a raça de vocês. Várias linhagens humanas chegaram ao fim com os trabalhos forçados de construir fortalezas gigantes e rasgar o mundo abrindo estradas, mas não vejo aqui manifestações de ódio ou sequer má vontade em relação ao sangue adamar do Arquimago Od-lanor.

Sindel fez uma pequena pausa, que ele soube aproveitar.

— E garanto aos consagrados colegas arquimagus e arquimageias — falou Od-lanor — que o domínio exercido pelo Império Adamar por 2 mil e quinhentos anos foi mais cruel e matou mais gente do que o conflito puramente territorial com os alfares. Bral-tor, ou os Portões do Inferno, foi uma herança maldita adamar que causou a destruição de Redenheim e Blakenheim, e não vejo nenhum dedo acusador apontado para mim, apesar de tê-lo fechado, como era minha obrigação. No entanto, se não fosse pela magia alfar, por duas ocasiões o mundo teria sido devastado por dragões. Foram os atos de criar a Ka-dreogan, a Trompa dos Dragões, pelo herói alfar Jalael, e de restaurá-la, pelo poderio arcano da Salim Sindel aqui presente, que salvaram Krispínia. O *privilégio* de estarmos todos aqui xingando a nossa salvadora foi dado por ela. Sem Sindel, esse belo pináculo estaria reduzido a destroços pela fúria dos dragões que teriam sido despertados por Amaraxas, assim como os reinos onde nasceram os feiticeiros e feiticeiras reunidos aqui dentro.

— “A verdade é um feitiço inquebrável”, costuma dizer o consagrado colega Beroldus — falou Danyanna, olhando para o amigo rei-mago. — Diante de verdades como essas, e dos feitos inquestionáveis da Salim Sindel, só nos resta pedir desculpas e que ela nos conceda a honra de sua presença entre nós, que claramente não merecemos.

— Eu voto que a Salim Sindel seja sagrada arquimageia de Krispínia — disse Gannus em voz alta, puxando o coro dos partidários da elfa.

A contragosto, os descontentes viram várias mãos se erguendo a favor de Sindel. Com a aprovação da aquamante alfar se tornando cada vez mais inevitável pelo crescimento do apoio entre os colegiados, Taníria se levantou num rompante e fez questão de lançar um olhar assassino para Danyanna e Sindel a caminho da saída. A feiticeira de Dalínia estava no meio da escada quando ouviu a maldita elfa ser efetivada no Colégio de Arquimagos.

A Rainha-Augusta Aníria ficaria sabendo daquele acinte.

CAPÍTULO 3

PLANÍCIE DE KHAZESTAYA, KORANGAR

A jornada do Asa Negra para chegar a Kangaard levaria dias por um território inóspito chamado Khazestaya, ou Terra das Cem Fumaças no idioma comum de Krispínia. Para ele, estava mais para *Mil* Fumaças. O terreno era uma grande planície a leste de Karmangar, tomada por fumarolas — fendas no chão que sopravam jatos de fumaça com uma força impressionante. O odor dos gases das profundezas da terra era desagradável e muitas vezes venenoso, o que fez o enviado de Krispínia considerar que nem fora de suas cidades o Império dos Mortos cheirava bem. *Ar puro era o bem mais precioso*, pensou ele. Se fosse possível estocá-lo e vendê-lo, o Asa Negra seria um homem rico.

Felizmente, ele estava montado em um merix, um parente menor e mais ágil dos nossorontes usados pelos orcs. O animal, um quadrúpede de couro grosso e chifres pequenos na cabeça atarracada, era adaptado à quase inexistência de pasto da região e andava dias sem comer, apenas ciscando na grama curta e dura que teimava em nascer entre as fumarolas. Com os mantimentos que trouxe, o Asa Negra chegaria a Kangaard sem morrer de fome e sede, ainda que não descartasse a possibilidade de sucumbir ao ar fétido de Khazestaya. Ele levou um dos últimos lenços balsâmicos ao rosto e praguejou por não ter sabido poupá-los.

Aquele cenário hostil lembrava *outra* paisagem sem vida que o Asa Negra conheceu bem de perto: o Ermo de Bral-tor, muito ao sul dali, no coração do Grande Reino de Krispínia. No entanto, havia diferenças conceituais entre a Grande Sombra e o território devastado pela abertura dos Portões do Inferno. A Grande Sombra sempre tinha sido um deserto cinza-escuro que conseguiu, mesmo assim, acolher uma civilização — um império! — graças à determinação de um bando de escravos refugiados; já o Ermo de Bral-tor fora uma terra linda que havia abrigado dois reinos prósperos e virado uma desolação sem nenhum traço da antiga grandeza, graças às forças demoníacas que assolaram a região.

No final das contas, era tudo a mesma merda, com ou sem fumarolas.

Não. O Asa Negra balançou a cabeça para si mesmo. Não, eram cenários bem diferentes. O Ermo de Bral-tor transmitia uma mágoa por aquilo que *tinha sido*. Foi um território abundante que virou um nada. A Grande Sombra continha em si a

possibilidade de *vir a ser* uma terra com vida, se ao menos o sol brilhasse. Era um nada que *poderia* se tornar um território abundante.

No balanço do merix, enquanto desviava das fumarolas, o Asa Negra considerou tudo que tinha ouvido falar de Lenor e começou a entender como suas mensagens influenciavam o korangariano comum, oprimido por aquele céu sempre nublado, esmagado por um governo tirânico que possuía seu corpo e suas vontades até depois da morte. Histórias de um mundo de sol, promessas de uma vida de liberdade — os desesperados seguiriam qualquer homem que lhes trouxesse isso. “Rebeliões eram construídas à base de esperança”, como ele tinha lido em um livro a respeito da história de Korangar. Ambrosius havia indicado a obra para que seu agente entendesse o reino que espionaria.

Ironicamente, o império que hoje mantinha seus cidadãos presos atrás de uma cortina de ferro nasceu de uma rebelião de escravos contra um império igualmente opressor — no caso, o adamar. Exatamente como Lenor, há quinhentos anos um líder carismático passou a disseminar a ideia de um levante contra a sujeição imposta pelos imperadores-deuses. Exor, um escravo humano letrado, que trabalhava como copista da biblioteca da Morada dos Reis, teve acesso a registros dos adamares a respeito de uma região onde o sol não batia, obscurecida por forças místicas que eles chamavam de “a Grande Sombra” — e que consideravam inatural e herege, pois os adamares idolatravam o sol. Estudando mais, Exor descobriu que era tabu entrar na região, que nenhum adamar poderia atravessar a fronteira com o território proscrito. Aquele seria o lugar perfeito para se abrigar de um algoz que não ousaria perseguir os humanos ali dentro. As chances de sobrevivência seriam pequenas em uma terra inóspita onde pouca coisa crescia ou vivia? Sim, mas, como Exor dizia aos correligionários, “mil vezes morrer de fome a viver mais um dia sob o jugo adamar”. A rebelião foi se formando e, quando menos os adamares esperavam, um bando de escravos liderados por Exor fugiu da capital do império para o norte, rumo a uma escuridão que os adoradores do sol não ousariam entrar.

Dentro do território então desconhecido da Grande Sombra, os insurgentes de fato morreram de fome aos montes até conseguirem sobreviver minimamente na região inóspita. O próprio Exor faleceu durante a jornada — e foi aí que seus tenentes mais próximos, três ex-escravos que temeram que a morte do líder também significasse a morte do sonho de liberdade, decidiram em comum acordo usar de necromancia, a magia proibida pelos adamares, aprendida em segredo por um deles como servo de um embalsamador, para trazê-lo à vida novamente. Daquele momento em diante, a prática foi estendida a todos os rebeldes que morressem ao se estabelecer na Grande Sombra. Exor foi mantido apenas como figura-símbolo, e os três tenentes passaram a efetivamente governar o bando de ex-escravos em fuga. Nascia o Triunvirato, nascia o Império dos Mortos.

O culto a Exor, o Libertador, era impingido pelo Triunvirato em todas as províncias, assim como a cultura da desmorte. A necromancia era a antítese da celebração da vida praticada pelos adamares. Virar um morto-vivo era continuar livre da opressão, segundo os preceitos da fé korangariana, ainda que o Império Adamar já tivesse ruído. O motivo — discutivelmente válido ou não — para a transformação em desmorts daquele pequeno grupo original de escravos insurgentes havia passado, mas Korangar simplesmente continuou com a prática, seguindo a ideia de que conquistar a morte era uma afronta aos antigos algozes e uma afirmação da vitória de Exor e de seu sonho.

Gente maluca, pensou o Asa Negra, enquanto conduzia o merix a caminho de Kangaard.

Ele ia começar a considerar os pactos que os primeiros korangarianos firmaram com demônios para garantir a sobrevivência e posterior domínio da Grande Sombra quando foi tirado do devaneio por um tremor de terra. O solo roncou como o estômago de um gigante faminto, um som grave e crescente que ecoava por toda parte. O merix entrou em pânico, e o Asa Negra, não tão acostumado com aquela montaria, tentou usar o que sabia para acalmar o animal. Mas ele também precisou controlar o próprio nervosismo, pois o terreno estava ganhando vida, ondulando, rachando, tremendo ainda mais. Parecia que havia um dragão colossal preso logo abaixo do solo, que estava se debatendo para se libertar.

E o dragão finalmente se libertou.

As fumarolas ao redor explodiram e expeliram gases e pedras em colunas altas no céu. O som era ensurdecedor, como o rugido e as rajadas cuspidas por Amaraxas. A imagem veio à mente do Asa Negra num piscar de olhos; ele já havia conseguido escapar do Primeiro Dragão uma vez, mas como alguém fugia do *terreno* em que se pisava?

O merix parecia saber a resposta. O animal disparou como se sentisse, pelo toque das patas no chão, onde o solo cederia. Porque o solo *estava* cedendo: a terra era engolida ao mesmo tempo que era cuspidas no ar, como uma versão geológica do estilo de luta dos svaltares. Um golpe para ferir, outro para matar.

Fumaça e detritos deixaram o Asa Negra cego, enquanto os estrondos trataram de ensurdecê-lo. Ele apenas confiou no merix, que corria e saltava pelos blocos de chão poucos instantes antes de eles afundarem, desviando das fumarolas por puro instinto. Tamanha era a sobrecarga de estímulos aos sentidos que a mente do Asa Negra sequer conseguia fazer um resumo da vida diante do que ele tinha certeza de que seria a própria morte. Apenas um pensamento veio à cabeça: seria impossível que algum necromante korangariano o transformasse em desmorte ao morrer naquele lugar; provavelmente seria jogado aos céus e incinerado por uma coluna de

gás venenoso superaquecido ou triturado sob toneladas de pedras que mergulhavam nas profundezas.

O enviado de Krispínia sentiu um vazio no estômago que lhe subiu à boca quando o merix decolou como uma égua trovejante e, com um pulo, passou por cima de uma falha que se formou abruptamente embaixo das patas. A montaria pousou em terra firme, derrapando, rolou e jogou o Asa Negra para fora da cela, que parou perigosamente perto do abismo que havia se criado.

Então, tão repentinamente quanto havia começado, a catástrofe parou. Os sentidos começaram a voltar — entre eles a sensação de dor por ter caído do merix —, e o Asa Negra começou a ter noção, no meio da muralha de pó, de que o terreno adiante de si não existia mais como uma planície.

Ele estava parado diante de uma fenda gigantesca que havia engolido a Terra das Cem Fumaças inteira.

KROM-TOR, KARMANGAR

De seu gabinete dentro do quartel-general que dominava o cenário da Cidade Alta de Karmangar, Konnor, o Senhor da Guerra do Triunvirato, tinha uma bela vista para as famosas Torres de Korangar. Os complexos de conhecimento místico abrigavam magos especializados em vários ramos da feitiçaria, da conjuração à necromancia, passando pelo controle de todos os elementos da natureza e do próprio corpo humano. Lá era o território do Sumo Magus Trevor, seu equivalente arcano dentro da tríade de poder no império. De onde Konnor estava, porém, ele não conseguia enxergar o Parlamento, onde ficavam as Câmaras dos Mortos e dos Vivos, presidido pela terceira cabeça do Triunvirato, o Ministro Pazor. Konnor preferia assim, pois já mantinha contato demais com os outros dois governantes no cotidiano da gestão do império; pelo menos ao trabalhar, na paz de seu escritório, o Senhor da Guerra não era lembrado da existência de um deles.

Konnor ficou olhando as Torres, observando o clarão ocasional de algum feitiço que escapava das janelas, enquanto degustava um charuto de Nerônia. Ele sabia que estava procrastinando, que estava conscientemente evitando a mesa de guerra disposta no outro lado do gabinete, mas queria descansar a mente por alguns momentos. Korangar estava travando guerras secretas em Krispínia, e esse era um empreendimento complicado e custoso, que ocupava seus pensamentos todos os dias. Konnor achava que merecia saborear um charuto enquanto imaginava o que acontecia dentro do alcance da visão, e não em terras distantes que ele mesmo nunca tinha visto.

Um vassai se aproximou cautelosamente, com medo evidente de importunar seu mestre. O pequeno demônio-serviçal hesitou, sem saber como chamar a atenção de Konnor, e ao mesmo tempo nervoso pela urgência do recado. Finalmente, ele arranhou o ladrilho do chão incisivamente com as unhas das patas até que fosse notado.

— O que foi, criatura? — rosnou o homem, claramente irritado.

— A Comandante Razya deseja vê-lo, senhor — respondeu o vassai, ainda mais encolhido.

Konnor tragou o charuto, tirou os olhos das Torres de Korangar e finalmente se voltou para a mesa de guerra. Lá se foi o momento de descanso mental.

— Abra a porta para ela. — Ele fez uma pausa. — E traga vinho para nós dois.

Por instinto, Konnor sabia que precisaria beber para encarar o relatório da comandante. Ele baforou mais uma vez.

Com a porta finalmente aberta, Razya entrou intempestivamente e quase atropelou o pequeno demônio. Ela parou diante do Senhor da Guerra e fez a saudação do império.

— Salve Exor e o Triunvirato.

— Salve Exor e o Triunvirato — respondeu ele.

Os dois humanos não podiam ser mais contrastantes. Konnor era grandalhão, um guerreiro veterano de várias conquistas no comando dos bralturii, com força e estâmina ampliados por feitiços e pactos demoníacos. Era uma figura assustadora, mesmo nos trajes mais leves do cotidiano, fora da armadura infernal de placas. Já Razya era a típica korangariana mirrada, que revelava a origem humilde de desnutrição infantil, mas cuja entrada nos salões do poder permitiu acesso ao bom e ao melhor, tanto de cuidados mundanos como mágicos. Enquanto Konnor havia travado muitos combates físicos sangrentos, Razya tinha encarado disputas igualmente violentas, só que no campo de batalha político.

Ambos se admiravam por isso. O Senhor da Guerra sabia que tinha feito a escolha certa ao colocar Razya como oficial de ligação entre o Krom-tor, a fortaleza das tropas da capital, o Parlamento e as Torres de Korangar.

— Senhor, perdemos Karaya — informou ela, sem rodeios.

Konnor entortou a boca e quase deixou o charuto cair.

— Como assim “perdemos”?

— A cidade foi engolida pelo Colapso, Grajda Konnor. Acabei de receber a informação do comando da tropa da fronteira da província e tomei a liberdade de confirmar com a Torre de Geomancia antes de trazê-la ao senhor. É verdade.

Konnor não conteve o estremecimento. Ele não tomava esses cuidados diante da oficial de ligação, ao contrário da fachada impassível que mantinha perante Trevor e

Pazor. O Senhor da Guerra tinha escolhido Razya exatamente por poder baixar a guarda diante dela.

— Quantas almas?

— Mil e trezentas — respondeu a comandante prontamente. — Na verdade, 1.273, senhor, de acordo com o último censo.

— Recuperáveis? — arriscou Konnor.

— Lava costuma *impossibilitar* o trabalho dos necromantes, Grajda Konnor. Não conseguiremos reanimar os mortos.

O Senhor da Guerra deveria saber disso; necromancia básica era estudo obrigatório entre as classes letradas de Korangar, mas aquelas aulas tinham ocorrido havia muito tempo e, sinceramente, naquela ocasião ele estava mais interessado em se destacar pelas habilidades marciais do que pelo conhecimento arcano. Konnor ficou irritado com o desperdício de recursos. A tragédia de perder Karaya já era ruim o suficiente, mas pelo menos as tropas poderiam ter ganhado mais mil e trezentos — 1.273, sendo mais exato — reforços. Mas nem isso eles teriam.

— Alguma chance de reação em cadeia? — perguntou Konnor.

— A província inteira está sendo evacuada obedecendo o protocolo, como das outras vezes, e estamos aguardando o relatório final dos geomantes no local. A Torre já despachou os magos mais graduados também, para dar assistência.

Konnor aproveitou o charuto para bufar e baforar ao mesmo tempo. Ele lançou um olhar raivoso para o vassai, que já se aproximava com o vinho pedido, em uma bandeja de prata com duas taças de cristal.

— Mas já há algum parecer *preliminar*, antes do que manda a burocracia, Grajda Razya? — perguntou o Senhor da Guerra.

A oficial de ligação fechou a cara, sinal de que as notícias não seriam *nada* boas.

— Meu contato na Torre de Geomancia adiantou que o Colapso está mais acelerado do que os magos previam. Segundo ele, é possível que a Planície de Khazestaya seja afetada...

Konnor arregalou os olhos. Ele *definitivamente* precisava beber.

— Isso é aqui do nosso lado! — exclamou, dando um safanão no vassai para ele mesmo se servir do vinho.

— Por isso eu tomei a liberdade de despachar batedores, senhor. Em poucos dias teremos um relatório mais rápido do que a avaliação da Torre de Geomancia. E mais confiável do que os videntes.

O Senhor da Guerra engoliu o conteúdo da taça de uma vez só, enquanto o demônio-serviçal levava outra para Razya. A comandante pegou o vinho sem sequer olhar para a criatura e tomou um pouco. Era de Nerônia, como o charuto de Konnor, comprado em Tolgar-e-Kol a peso de prata. Na infância, aqueles regalos teriam garantido o sustento de sua família por meses. Felizmente, ela tinha deixado

aquela existência miserável para trás. Salve o Triunvirato, brindou Razya em silêncio.

Konnor foi até a mesa de guerra. Ali estava a representação de todo o mundo conhecido, do extremo norte, no Chifre de Zândia, passando pela Cordilheira dos Vizeus, bem no meio, até a região sul do Grande Reino de Krispínia — Ragúsia, Nerônia e Dalínia, as nações logo abaixo do Ermo de Bral-tor, e Dalgória, um pouco isolada a leste. Pecinhas de mármore sobre a pintura indicavam agentes e tropas aliadas de Korangar, agindo como as garras da Nação-Demônio para desestabilizar a região, a fim de permitir a conquista e o posterior êxodo dos korangarianos, antes que todo o império ruísse, engolido pelo Colapso, um fenômeno que os magos batiam cabeça para entender e resolver.

Ele ficou parado, com o olhar fixo especificamente nas peças na Faixa de Hurangar e em Dalgória, e finalmente se manifestou, depois de uma nova baforada no charuto.

— Tenho que me reunir com o Sumo Magus e o Ministro, Grajda Razya. Mesmo ainda sem os pareceres, sinto que não vamos poder esperar mais. Precisamos adiantar o cronograma da conquista de Krispínia.

O Senhor da Guerra se voltou para a mulher.

— Ou de fato seremos o império dos mortos.

CAPÍTULO 4

MAUSOLÉU DE EXOR, KARMANGAR

Na capital da Nação-Demônio, a Cidade Alta era dominada pelo conjunto de construções opulentas do Parlamento, das Torres de Korangar e do Krom-tor — cada um abrigando a sede de poder de um dos integrantes do Triunvirato. No entanto, quando a tríade de governantes do Império dos Mortos precisava se reunir para assuntos de Estado que iam além da mera gestão cotidiana, eles utilizavam um território neutro, o Mausoléu de Exor, erigido em homenagem ao salvador que, quinhentos anos antes, liderou o êxodo dos escravos foragidos do antigo Império Adamar. O prédio em formato de pirâmide lembrava, de maneira irônica, o Palácio Real da Morada dos Reis, de onde Exor tinha fugido. Dez andares de granito avermelhado formavam a base para a gigantesca estátua prateada do Libertador — novamente, uma inspiração clara na cultura adamar, que eternizava seus imperadores-deuses na forma de esculturas colossais. O Mausoléu de Exor era o único local na Cidade Alta com acesso liberado para o populacho, que fazia filas para visitar o corpo de Exor, sob vigilância ostensiva de agentes dos três ramos do Triunvirato. O local era fechado ao público quando o trio de líderes decidia se reunir, como agora.

Trevor, o Sumo Magus, tinha sido o primeiro a chegar, o que não era novidade. Sempre que o Triunvirato marcava de se encontrar, o lich se adiantava aos demais, às vezes por horas, para ficar contemplando o corpo embalsamado de Exor. Para o necromante desmorto, encarar o cadáver do amigo era ao mesmo tempo irônico e doloroso, pois aquele corpo exposto era um *engodo*, exibido apenas para garantir o culto à personalidade de Exor. O cadáver do Libertador tinha sido reanimado há séculos pelo próprio Trevor, quando Exor pereceu na Grande Fome que assolou os ex-escravos durante a difícil conquista do território que viria a ser Korangar. Na época, o Sumo Magus era apenas o ex-servo do embalsamador adamar dos imperadores-deuses, seu conhecimento não era capaz de produzir um morto-vivo que conservasse as faculdades mentais, como um lich, e Trevor só conseguiu transformar Exor em um zumbi desprovido de inteligência e cognição, cuja carne em pouco tempo apodreceu, deixando o Libertador na forma de um esqueleto igualmente obtuso. Hoje o *verdadeiro* Exor vagava entre a massa de desmorts da Nação-Demônio, impossível de ser identificado.

Mas Korangar precisava de um símbolo, e assim sendo, Trevor, hoje o necromante supremo do império, não teve dificuldade em montar um cadáver à imagem e semelhança do antigo colega de servidão.

O Sumo Magus estendeu a mão descarnada para o corpo deitado em cima de um bloco de mármore. Às vezes ele sentia vontade de reduzi-lo a pó ou simplesmente animá-lo para que espalhasse aos quatro ventos que aquilo tudo era uma mentira, mas o ímpeto ia embora tão rápido quanto chegava. Era errado pensar naquele cadáver falso como uma ofensa a Exor; na verdade, era a celebração do sonho e determinação do velho amigo em libertar os humanos subjugados pelos adamares. Mesmo sendo um corpo de mentira, o verdadeiro Libertador merecia toda aquela homenagem. Se os lábios cadavéricos de Trevor conseguissem sorrir, ele estaria sorrindo agora.

O lich se despediu mentalmente de Exor e se virou quando ouviu os demais líderes do Triunvirato se aproximando.

O Ministro Pazor e o Senhor da Guerra Konnor entraram na câmara ao mesmo tempo, cada um paramentado como o cargo exigia. O líder do Parlamento, um híbrido de demônio e humano que mascarava com magia a ancestralidade infernal, chegou vestindo uma túnica luxuosa, toda bordada, com uma faixa contendo símbolos da Câmara dos Vivos e dos Mortos, representando o fiel da balança entre os dois poderes legislativos. Já o comandante das forças militares de Korangar parecia pronto para enfrentar um campo de batalha, enlatado em aço com enfeites demoníacos e cadavéricos da cabeça aos pés.

Diante dos ornamentos ostensivos, a simplicidade nos trajes de Trevor era tão enganosa quanto o cadáver falso de Exor. O Sumo Magus vestia apenas um saiote ao estilo adamar, deixando à mostra o corpo cadavérico, que só não havia apodrecido de fato graças aos conhecimentos necromânticos e sua fabulosa resistência à passagem do tempo como lich, o patamar mais alto entre todos os desmorts. As pulseiras, os anéis e a tiara que ele usava pareciam insignificantes diante dos badulaques dos colegas de Triunvirato. Outro ledô engano que custava caro ao observador incauto.

— Salve Exor — disseram, em uníssono, os dois recém-chegados.

— Salve Exor — repetiu Trevor, com a voz rouca de uma garganta que não via umidade há séculos.

Eles se entreolharam brevemente, até Pazor romper o silêncio.

— Então, Grajda Konnor, a que devemos a convocação do Triunvirato?

— Grajda Pazor, Grajda Trevor. — O Senhor da Guerra saudou os colegas com a cabeça antes de prosseguir. — Fui informado que Karaya foi engolida pelo Colapso, e que possivelmente a Planície de Khazestaya sofra o mesmo destino.

O belo rosto do Ministro se contorceu em uma expressão exageradamente dramática de surpresa. Ele era dado a aumentar a intensidade das reações e sensações, um traço difícil de saber se era natural da personalidade híbrida ou oriundo de uma intenção de dissimular as verdadeiras emoções.

— Eu sabia a respeito de Karaya, através dos meus informantes, mas ninguém disse *nada* quanto a Khazestaya! — exclamou Pazor. — O que relatam os geomantes, Grajda Trevor?

— Que a Planície de Khazestaya ser engolida não é apenas uma possibilidade, Grajda Konnor — respondeu o lich, virando o rosto seco e cadavérico para o homem de armadura. — É um *fato*. Já aconteceu, como a Torre de Vidência havia previsto.

O tom de voz do necromante, entre o fatalismo e a naturalidade, costumava irritar o Ministro e o Senhor da Guerra. Hoje não foi diferente.

— Então a situação do império é gravíssima — disse Konnor, que começou a andar de um lado para o outro, impacientemente; o som da pesada armadura de placas ecoou no vazio da câmara dedicada ao corpo de Exor.

— Sempre foi. Nós sabemos disso há quase uma década — respondeu Trevor. — E estamos nos preparando. O império vai sobreviver. E se morrer, o império renascerá na desmorte, como seus cidadãos, como todos nós.

— Lava costuma impossibilitar o trabalho dos necromantes, Sumo Magus. Não conseguiremos reanimar os mortos se Korangar inteira afundar — falou Konnor, repetindo as frases de Razya e sentindo orgulho por ter escolhido uma oficial de ligação tão inteligente.

— Quanto tempo nós temos, Grajda Trevor? — perguntou Pazor.

— Os geomantes dizem uma coisa; os videntes, outra. O relatório inicial, aquele que o Parlamento resolveu ignorar e suprimir, Ministro, dizia que o Colapso de Korangar ocorreria por agora...

O rosto de Pazor novamente se contorceu, desta vez em desagrado. Há nove anos, uma expedição de geomantes e mineradores explorava um novo veio de prata em Korangar quando se deparou com um estranho fenômeno geomístico e voltou com notícias alarmantes: o leito rochoso do subsolo estava instável, a lava elemental que percorria as profundezas poderia desestabilizar o solo e engoli-lo, especialmente se o império continuasse a explorá-lo sem controle. Desacreditado nas Torres de Korangar, chamado de interesseiro e carreirista, o líder da expedição, um geomante chamado Gregor, passou por cima das autoridades arcanas e levou o caso ao Parlamento, onde Pazor, temendo uma onda de pânico na população e querendo demonstrar força política perante os magos, descartou o relatório e mandou prender e executar não só Gregor, como os demais integrantes da expedição, para que aquela heresia alarmista não se propagasse. Nos anos seguintes,

porém, foram aparecendo repentinamente focos de instabilidade geomística por toda a área coberta pela Grande Sombra, até que surgiram sumidouros engolindo regiões inteiras, incluindo cidades e vilarejos. O Triunvirato começou a considerar a veracidade do parecer de Gregor e a trabalhar em duas frentes: a contenção mística do chamado Colapso e uma evacuação do império inteiro.

A primeira solução não vinha dando frutos, para a frustração do Sumo Magus; a segunda envolvia a conquista de um território estrangeiro para abrigar toda a população de vivos e mortos de Korangar, para a alegria do Senhor da Guerra. No entendimento de Pazor, a situação provocaria uma alteração no poder do Triunvirato que o deixaria enfraquecido. Como líder político e administrativo — responsável pelas diretrizes do Parlamento para gerir as províncias e pela economia que permitia que Korangar sobrevivesse, pois dependia totalmente do comércio exterior —, a dissolução do império e seu deslocamento colocariam o poder nas mãos de Konnor e seu grande exército de desmorts (fornecidos pela magia da Torre de Necromancia, ou seja, por Trevor). A teia de domínio e influências que o Ministro teceu dentro da Câmara dos Vivos e dos Mortos seria engolida juntamente com Korangar.

— O relatório, à época que foi apresentado e da forma como foi apresentado, teria provocado o *verdadeiro* colapso de Korangar — argumentou Pazor. — De lá para cá, tomei... *tomamos*, caros grajdas, as melhores medidas para sobreviver à crise. A questão do tempo permanece: se seus geomantes e videntes estão batendo cabeça, não podemos nos precipitar. Quem garante que eles não estejam errados quanto à Planície de Khazestaya?

— Eu não quero esperar para saber se os arredores da capital foram engolidos — trovejou o Senhor da Guerra, perdendo a compostura. — Mesmo que Khazestaya esteja intacta, nada garante que não vá ser engolida em breve ou, pior, que seja a vez de Karmangar com todos nós aqui dentro! Eu convoquei o Triunvirato para isso, grajdas, para colocarmos em ação a tomada de Krispínia. Para passarmos de guerra secreta para guerra franca e aberta. *Agora*.

O Ministro do Parlamento levou a mão ao peito, num gesto dramático de indignação.

— Isso é impossível. A conquista de Krispínia só vai entrar em pauta para aprovação no Parlamento no próximo Plano Quinquenal, e ainda estamos a dois anos de...

— Aos infernos com seus planos quinquenais, Pazor! — explodiu Konnor, interrompendo o colega, que reagiu fechando a cara. — Daqui a dois anos, não haverá Parlamento para você desfilar seus vestidos e ficar de falatório.

— Meu *falatório* colocou Korangar no patamar que está, Konnor, muito mais que suas vitórias militares em cima de um bando de esfomeados. O Parlamento ainda

não está convencido de que você seja capaz de derrotar as forças de Krispínia.

O Sumo Magus se colocou entre os dois colegas, com os braços desnudos erguidos e as mãos espalmadas, como se fosse contê-los. Eram como gravetos secos, cobertos por um mínimo de pele esticada, frágil e envelhecida como papiro. Mas o poder mágico que emanaria de Trevor, caso ele precisasse, provavelmente consumiria os outros líderes do Triunvirato em questão de instantes. Ou assim esperava o necromante, pelo menos; ele não tinha vivido, ou melhor, existido por séculos sem saber quando era o momento propício de testar os limites do próprio poderio arcano.

E aquele momento ali não era nada propício, com certeza.

— Grajda Pazor, Grajda Konnor — começou Trevor com a voz irritantemente calma diante do calor da discussão. — O Colapso de Korangar é um fato. A Grande Sombra tapa o sol, mas isso não quer dizer que ele não brilhe. Não podemos tapar o sol da verdade por mais tempo, por mais que queiramos. As Torres concordam com o Krom-tor; precisamos fugir para Krispínia.

O lich lançou um olhar para Exor que seria melancólico se os olhos cinzentos e sem vida no rosto cadavérico conseguissem transmitir alguma emoção.

— Vocês dois não estavam lá. Quando ele era vivo. Quando o Exor nos insuflou com sonhos de liberdade, ainda na Morada dos Reis. Ele nunca escondeu que a jornada seria difícil, mas garantiu que encontraríamos felicidade ao escaparmos do Império Adamar.

Ele fez uma longa pausa, e o Senhor da Guerra e o Ministro não ousaram interrompê-lo.

— Agora, ter que repetir toda aquela jornada... — continuou Trevor. — Novamente em fuga. Que triste ironia.

— A situação é outra, Grajda Sumo Magus — disse Konnor. — Desta vez não será uma fuga de desesperados, e sim uma campanha de conquista travada pela nação mais poderosa do mundo.

O Senhor da Guerra se voltou para Pazor.

— Grajda Ministro, o Krom-tor vota a favor do início da guerra contra Krispínia.

Desolado, ainda que a face de desmorte não demonstrasse, Trevor também se virou para o líder do Parlamento.

— Grajda Ministro, as Torres de Korangar votam a favor do início da guerra contra Krispínia.

Pazor ajeitou a bata e se afastou para contemplar o Libertador. Protelar o inevitável de fato poderia colocar tudo a perder. Quem sabe o tempo que seria gasto para adiar a campanha de guerra e posterior êxodo fosse melhor investido em reconfigurar sua estrutura de poder para se manter forte na nova terra desde já. O plano apresentado por Konnor sugeria tomar o reino que os krispinianos chamavam

de Dalgória. O costume de Krispínia era batizar as terras com o nome do conquistador ou atual monarca. *Pazória* seria um nome bem mais bonito que Nova Korangar. Foi ele, afinal, que viabilizou a conquista ao assegurar a aprovação da Câmara dos Vivos e dos Mortos.

O Ministro finalmente se voltou para os dois colegas.

— Grajda Trevor, Grajda Konnor, o Parlamento vota a favor do início da guerra contra Krispínia.

Os três líderes do Triunvirato saudaram Exor e se despediram. Konnor e Pazor saíram juntos, e Trevor seguiu algum tempo depois, após meditar a respeito da decisão contemplando o corpo do Libertador. Cada um foi para a sede de seu respectivo poder para colocar em andamento o mais ambicioso plano da história de Korangar desde que um escravo humano resolveu se rebelar contra o Império Adamar.

O falso cadáver de Exor ficou sozinho na grande câmara, uma testemunha silenciosa daquele ato memorável.

CAPÍTULO 5

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

Kalannar adorava dias nublados. Especialmente como esse, com o céu carregado de nuvens escuras, cuja textura lembrava o teto das cavernas da distante Zenibar, sua cidade natal svaltar, escondida nas entranhas da Cordilheira dos Vizeus. Os elfos das profundezas, aliás, tinham uma palavra específica para o céu, algo que eles não costumavam ver, condenados a passar a eternidade enfurnados embaixo da terra — bezjaskinia, “a grande caverna sem fim”. Eles só saíam à noite para venerar a lua e caçar alimentos e escravos, e mesmo assim muitos svaltares passavam a longa existência sem nunca se ausentar dos túneis subterrâneos de pedra. Há anos vivendo na superfície, imune aos efeitos mortíferos da luz do sol por conta do sangue nobre que corria nas veias, Kalannar ainda odiava a abóboda azulada e irritantemente ofuscante do céu durante o período diurno; porém, o tempo nublado em dias como esse lhe permitia contemplar melhor a imensidão da vida na superfície. Especialmente diante do mar, outra vastidão que o assassino svaltar adorava contemplar.

Aquele mar era *dele*; Kalannar era o senhor da operação de pesca de baleia que sustentava Baldúria. O assassino svaltar era o feitor-mor, o administrador daquela armação que, sob sua gerência, passou de uma operação modesta, emperrada pela corrupção do antigo alcaide, para um empreendimento lucrativo que enchia os cofres do baronato e dos súditos humanos de Baldur. Súditos humanos que, com ouro no bolso, passaram não só a tolerá-lo, como a admirá-lo — especialmente pelo bom trabalho de propaganda que Kalannar executou para deixar bem claro que ele era um *svaltar*, e não um alfar como os elfos vizinhos de Bal-dael, a comunidade élfica que também fazia parte de Baldúria. Muitos pescadores ainda lembravam da guerra entre as duas raças e sentiam a dor da perda de entes queridos para as flechas dos alfares, mesmo que aceitassem a paz imposta pelo Barão Baldur.

Mas isso não significava que Kalannar não podia usar o ressentimento a seu favor a fim de ser mais benquisto pela massa humana, cuja vida ele tornara bem mais próspera como feitor-mor nos últimos oito anos.

Berros de comemoração vieram da areia, e ele viu o feitor da praia começando a coordenar os preparativos para a chegada de uma lancha trazendo uma baleia abatida. Quando Kalannar assumiu o posto, a armação dispunha de treze lanchas

baleeiras. Agora eram 25 caçando os grandes peixes, resultando em um aumento de produção tão grande que durante a temporada de abate as águas de fato ficavam permanentemente rubras de sangue, fazendo jus ao nome de Praia Vermelha. O feitor-mor svaltar sorriu para o sujeito que atuava como capataz da armação e fez um gesto congratulante; humanos precisavam desse tipo de incentivo — além de ouro — para trabalhar melhor. Kalannar preferia usar o flagelo, como se fazia em Zenibar, mas tinha aprendido que a benevolência trazia melhores resultados na superfície, pelo menos na maioria dos casos. Ainda bem que havia exceções nas quais a dor e o castigo eram os estímulos mais adequados.

O svaltar decidiu se afastar um pouco da algazarra que os kobolds faziam para receber e destrinchar a baleia junto com os facões, os homens responsáveis por arrastar a carcaça para os estrados. Passos leves conduziram o feitor-mor ao canto da orla onde pairava o Palácio dos Ventos, finalmente reparado — e melhorado — após o combate com Amaraxas, o Primeiro Dragão. O torreão derrubado pelo sopro de energia flamejante do monstro tinha sido reerguido, e uma das cabines de comando havia sido ampliada para que o agora adulto Kyle coubesse no interior. Tudo isso saiu caro, mas não tanto quanto Kalannar imaginara inicialmente, graças à intervenção diplomática de Od-lanor perante os anões de Fnyar-Holl, os construtores originais do castelo voador. O bardo adamar havia exercido sua influência como grão-anão, salvador do Dawar Bramok, para conseguir um desconto — e foi ajudado por algumas informações a respeito do monarca que Kalannar tinha adquirido na época em que investigou Bramok para tirá-lo do poder, como parte do seu plano original para abrir os Portões do Inferno. Od-lanor ficou intrigado quanto à origem dos recursos financeiros que o svaltar possuía, mas Kalannar apenas deu um sorriso cruel e disse para o adamar usá-los nas negociações, pois os cofres de Baldúria precisavam de um orçamento mais baixo por parte dos anões.

O que saiu caro foi o ajuste no sistema de propulsão, severamente abalado e comprometido durante a luta contra Amaraxas, especialmente com a instalação de uma *segunda* caldeira movida pelo carvão elemental fornecido por Fnyar-Holl. A duplicação da potência de todo o sistema foi considerada obrigatória pelos construtores por conta da adição de peso causada por um pedido inusitado de Baldur: pendurar a cabeçorra gigante do Primeiro Dragão na grande pedra flutuante, como se fosse a figura de proa de uma embarcação humana. Kalannar tinha que admitir que a ideia foi boa, ainda que onerosa: o crânio descarnado de Amaraxas era assustador e intimidaria qualquer inimigo de Baldúria ao irromper das nuvens. Com o enriquecimento do baronato por causa das vendas dos derivados da pesca baleeira, era bom passar o recado de que mexer com Baldúria era enfrentar o reino que

derrotou o Primeiro Dragão, exibindo o troféu do alto dos ares. *Que as nações vizinhas pensem bem antes de mexer com a minha armação*, considerou o alcaide.

Kalannar sorriu ao ver a outra contribuição de Baldur ao projeto do novo castelo voador, essa sim barata em comparação à primeira: a distribuição de balistas em torno da borda do pátio do fortim. Os anões, com sua mentalidade tacanha, haviam instalado apenas duas armas de guerra no alto dos torreões, desperdiçando todo o terreno em volta da construção; além disso, os modelos originais eram enormes e poderosos, feitos para matar dragões, um perigo que todos torciam que estivesse extinto de vez. O barão sugeriu instalar balistas convencionais, mais fáceis de operar, chamadas de mata-cavalaria pelas tropas humanas. Elas eram a verdadeira ameaça por trás do crânio aterrador, porém meramente decorativo, de Amaraxas.

Pobre daquele que desafiasse o baronato, pensou novamente o svaltar.

Passos quase inaudíveis se aproximaram de Kalannar. Eles vinham de um sujeito furtivo, muito bem treinado para não fazer barulho, mas ainda assim incapaz de surpreender um assassino de ofício com a audição aguçada de um svaltar. O feitor-mor se virou para ver Bale, o líder da Guarda Negra, uma tropa especial que Kalannar criara segundo os moldes svaltares, com o intuito de espionar os alfares de Bal-dael e os humanos da Caramésia — o território ao norte governado pelo meio-elfo Caramir, seu inimigo jurado — e proteger Baldúria de quaisquer outras ameaças imaginadas pela paranoia do alcaide. O jovem humano tinha sido escolhido a dedo por Kalannar: ele era filho de um dos arpoadores mortos durante uma emboscada alfar na Mata Escura. Há oito anos, um grupo de pescadores da Praia Vermelha se embrenhou na floresta em uma malfadada operação de vingança contra os elfos da superfície, que em resposta exterminaram quase todos os milicianos, à exceção de Barney. O menino Bale cresceu órfão de pai, odiando alfares e sofrendo a infâmia de ver os elfos da superfície serem não apenas perdoados, como *integrados* à comunidade da vila baleeira. Kalannar alimentou esse sentimento com o próprio ódio que nutria pelos alfares, deixando bem claro para Bale que ele, um svaltar, também cresceu prejudicado pelos atos dos primos da superfície e que não tinha nada a ver com eles. Ao longo dos anos, o jovem humano e o feitor-mor identificaram outros órfãos da guerra, nutriram o rancor desses rapazes contra os alfares e montaram a base da Guarda Negra, treinada pelo próprio Kalannar no feitio dos noguiris, uma força especial de Zenibar com ênfase em infiltração e assassinato.

— Sardar Kalannar — saudou Bale, usando o termo svaltar para comandante, “aquele que lidera”.

O feitor-mor tinha ensinado o básico do idioma svaltar para todos os integrantes da Guarda Negra, a fim de que usassem como linguagem secreta na comunicação entre eles. Ainda que os humanos maculassem sua língua natal com aquele sotaque

esquisito, aquilo transportava Kalannar para Zenibar, para os dias de glória como primogênito da Casa Alunnar, quando toda a comunidade dos elfos das profundezas se dobrava ao posto de primeiro filho da linhagem mais poderosa da cidade svaltár.

Tudo aquilo aconteceu antes da traição de Regnar, seu irmão caçula, que morreu pelas mãos do próprio Kalannar. Morreu e *fracassou* pelas mãos do irmão primogênito. Aquela era uma lembrança que sempre melhorava o humor de Kalannar, até mesmo em dias de sol.

— Sim, sarderí? — respondeu ele, se dirigindo ao humano como seu segundo em comando, “ao lado de quem lidera”.

Bale se empertigou na loriga leve feita com o couro de Amaraxas e tingida de preto. Na cintura estavam penduradas duas roperas produzidas pelos ferreiros de Baldúria segundo os moldes das armas de Kalannar, ainda que as técnicas metalúrgicas humanas fossem toscas e não se comparassem ao aço de Zenibar. O assassino svaltár tentou não pensar naquilo; o humano diante dele estava adequadamente armado e havia sido bem treinado, mas não seria páreo para um equivalente noguiri da Casa Alunnar. Era o melhor que Kalannar podia fazer dentro das circunstâncias, trabalhando com os recursos insuficientes de que dispunha na superfície. Nesses momentos, ele sentia falta de Zenibar e da sociedade svaltár.

— Um mensageiro chegou da frente de batalha em Dalgória — informou o líder da Guarda Negra, continuando a falar no idioma dos elfos das profundezas. — O Barão Baldur encurralou os orcs no Prado de Enyera e pretende dar o golpe final no Rosnak.

Finalmente, pensou Kalannar. Baldur vinha caçando o comandante do levante orc há muito tempo. Aquele conflito no reino vizinho estava se arrastando bastante, ainda que pesasse pouco nos cofres de Baldúria. Em meio a uma crise de liderança, Dalgória veio pedir ajuda com o rabo entre as pernas, após perder o controle sobre os orcs então pacificados há trinta anos pelo falecido Duque Dalgor. Era o ducado que estava bancando o auxílio prestado por Baldúria, na forma do envio de duas forças especiais: os Dragões de Baldúria — a ordem de cavalaria fundada por Baldur (isso sim um desperdício de recursos aos olhos do svaltár) — e os novos rapineiros de Bal-dael, a tropa de alfares montados em águias gigantes que a Salim Sindel havia reorganizado após a batalha com Amaraxas. O barão não somente mandou a ajuda militar, como decidiu liderar pessoalmente as forças baldurianas e assumiu o controle das tropas regulares de Dalgória, que sofriam com a ausência de um comando firme.

Kalannar estava admirando as mudanças no Palácio dos Ventos naquele exato momento porque Baldur havia dispensado levá-lo para Dalgória, segundo o argumento de que o castelo voador não servia para transportar as forças de infantaria e cavalaria e era pouco prático na maioria dos confrontos de uma guerra

comum. Além disso, o Palácio dos Ventos serviria para proteger Baldúria durante a ausência de parte das tropas de defesa, agora comprometidas no reino vizinho. Com a armação sendo a proverbial mina de ouro do baronato, o feitor-mor foi obrigado a concordar com o barão, mas havia insistido que o castelo voador fosse usado em algum momento, a fim de mandar o recado de que Baldúria ainda oferecia um motivo a mais para ser temida por qualquer um, fossem inimigos ou aliados. Com os orcs encurralados, era chegada a ocasião de entregar essa mensagem em grande estilo.

O svaltar continuou mantendo os olhos completamente negros voltados para a imensa rocha flutuante, decorada com o crânio de um dragão e armada por todos os lados. Ironicamente, foi o próprio Duque Dalgor que chamou o Palácio dos Ventos de “arma de guerra” diante de Kalannar. Agora o castelo voador seria usado para dar fim a um conflito nas terras do finado nobre, ostentando a cabeça do monstro que o matou. O alcaide abriu um sorriso cruel antes de se voltar para Bale e dar suas ordens.

— Chame o Kyle. Prepare o Palácio dos Ventos. Vamos levá-lo ao barão para efetivar o triunfo de Baldúria.

O Guarda Negra concordou com a cabeça e foi executar os comandos do sardar.

CAPÍTULO 6

KANGAARD, KORANGAR

O Asa Negra já estava em Kangaard há dias sem obter sucesso em entrar em contato com a Denafrin, a célula revolucionária local. Ele começava a duvidar de Edvor, o tal sócia de Lenor que lhe passara a informação. Talvez o sujeito tivesse mesmo acreditado que ele era um agente do Triunvirato e transmitido uma *contrainformação* para tirá-lo do rastro do líder da Insurreição. Mas o Asa Negra aprendeu a ter paciência nesse ofício relativamente novo de espionagem e, ademais, Kangaard era uma cidade grande — não tanto quanto a capital Karmangar, mas ainda assim maior que os vilarejos espalhados pelas províncias de Korangar. Kangaard era o principal porto da Nação-Demônio, de onde partiam e chegavam navios vindos dos pequenos arquipélagos nas proximidades da costa leste do reino. A Grande Sombra se espalhava por léguas mar adentro, mas havia um arquipélago banhado pelo sol fora da cobertura sombria, as Ilhas Kaskarras, que o império explorava para obter madeira e alimentos. Era o destino de determinados indivíduos condenados a trabalhos forçados por crimes contra o Estado, e o povo dizia que o sofrimento eterno da desmorte era preferível à vida naquelas ilhas. A cabeça do Asa Negra evitava imaginar no que os korangarianos faziam com os pobres coitados enviados para lá. O gemido dos zumbis ao redor já parecia martírio suficiente.

O enviado de Krispínia se encontrava exatamente no porto, à espera de uma mulher que, diziam, era da Denafrin. Ele estava completamente alerta, como a situação exigia, naturalmente, porém não conseguia deixar de observar a movimentação no cais e as grandes embarcações de guerra que haviam chegado há algum tempo. O Asa Negra tinha levado uma vida de violência — ainda levava, na verdade — em meio a companhias de mercenários e forças armadas reais. Ele sabia que aqueles eram preparativos para uma incursão militar. Talvez a Insurreição tivesse chegado a alguma das ilhas e precisasse ser esmagada. Mais uma coisa a ser apurada com Lenor... se algum dia o espião conseguisse finalmente ter contato com o líder dos insurgentes.

Uma fila interminável de esqueletos armados era conduzida ao porão de uma dromunda por silhuetas vestidas em capas negras que se destacavam em meio à tripulação de homens vivos. Necromantes, com certeza. Um grupo diferente de desmorts chamou a atenção do Asa Negra. Eram ogros-zumbis, brutamontes com

placas espinhosas de metal presas aos corpos podres que recebiam um tratamento alquímico para retardar a decomposição. Não passavam de umas dez monstruosidades, mas se destacavam em comparação com os mirrados esqueletos de proporções humanas. Havia alguns necromantes especialmente destacados para cuidar apenas dos ogros-zumbis. O Asa Negra contou mais duas belonaves atracadas, similares à primeira dromunda, e outras seis ao longe no mar. Ambrosius tinha que saber a respeito daquela atividade militar que cheirava pior do que o ar de Korangar.

Ao pensar no estranho sujeito de capa preta na distante Tolgar-e-Kol, o Asa Negra levou a mão ao pendanti escondido discretamente entre as pulseiras no punho. O ônix negro continha um encantamento que lhe permitia mandar uma breve mensagem mística para Ambrosius, uma vez por dia. O Asa Negra já havia se comunicado com ele no fim do dia anterior, para informar que continuava sem sucesso na missão de encontrar Lenor. O enviado de Krispínia decidiu que, no próximo contato com Ambrosius, daria um informe a respeito daquela frota de guerra, se não tivesse êxito com a Denafrin. Era melhor do que relatar outro fracasso.

Um movimento nas sombras próximas interrompeu seus pensamentos. O Asa Negra notou um vulto chegando perto e ficou de prontidão, levando as mãos discretamente aos gládios. Os olhos treinados discerniram a figura de uma mulher que vinha em sua direção com um passo determinado. As korangarianas tinham feições muito bonitas em relação às mulheres de outros reinos, mesmo sendo uma beleza maltratada pelas duras condições de vida na Nação-Demônio. Essa, no entanto, era realmente a korangariana mais bonita que ele tinha visto — olhos grandes e claros, que se destacavam nas maçãs do rosto altas, boca e nariz delicados que pareciam desenhados na pele leitosa de uma vida sem sol.

A distração quase fez com que o Asa Negra não notasse as silhuetas que surgiram ao redor. Silhuetas grandes. Orcs. A Insurreição adora usar orcs como proteção; afinal, eles eram tão ou mais explorados que os korangarianos e certamente eram muito mais fortes que a massa desnutrida de rebeldes humanos. O número de seguranças — ele notou uns seis — indicava que a mulher era importante. *Ótimo*, considerou o Asa Negra. Isso confirmava que ele falaria com a pessoa certa... se pudesse convencê-la de que era confiável.

A korangariana parou um pouco mais perto do que seria prudente e, diante do silêncio entre eles, falou primeiro.

— Salvem Exor.

A saudação era parecida com o cumprimento padrão entre os cidadãos do império — “salve, Exor” —, mas com uma diferença sutil para que os insurgentes se reconhecessem e não alertassem um agente do Triunvirato.

— Salvem Exor — respondeu o enviado de Krispínia.

A mulher olhou o Asa Negra de cima a baixo por um instante e voltou a falar.

— Nós estamos observando você há dias. As pessoas certas falaram bem a seu respeito. Mas eu queria vê-lo com meus olhos. — Ela cruzou os braços. — Sou uma boa avaliadora do caráter das pessoas.

O Asa Negra fez o mesmo gesto, o que afastou as suas mãos das armas. A mulher ainda estava suficientemente próxima para uma investida. Ele manteve os olhos nela, para tentar evitar desviá-los para os orcs que, com certeza, haviam se aproximado mais. Era melhor fingir que as criaturas não tinham sido vistas.

— Passei pelo seu crivo então? — perguntou o Asa Negra.

— Falta ouvir o que lhe disseram...

— Em Karmangar — respondeu ele, usando o único trunfo que tinha. — O Edvor me disse para transmitir a seguinte frase para a Denafrin: “eu olhei para o sol e não queimei meus olhos, pois acredito na palavra de Lenor.”

Ela fez outra pausa.

— Codinome? — indagou a mulher com um ar de quem já sabia a resposta; se estava ali, era porque sabia que um “Asa Negra” tinha vindo da célula insurgente de Karmangar.

— Asa Negra.

— Gostei. Dramático, misterioso...

— E o seu? — Ele não tinha conseguido arrancar essa informação dos poucos contatos em Kangaard.

— Jade — disse ela.

— Gostei. Uma joia rara e linda. Como você.

Ela o olhou de cima a baixo novamente e deu um meio sorriso que a deixou ainda mais bonita.

— Muito bem, Asa Negra. Vou levá-lo a quem você veio ver.

Jade fez um gesto para que ele a acompanhasse e outro para os orcs que, de fato, estavam bem próximos. As criaturas começaram a se afastar e formar um perímetro. Aos olhos de um profissional como o Asa Negra, os orcs eram bem treinados; ninguém se aproximaria dele ou da mulher sem que fosse interceptado.

Eles andaram bastante até um píer decrépito, que dava sinais de não ser utilizado havia muitos anos. Toda aquela parte do cais parecia abandonada em comparação ao trecho de onde o grupo saiu, que abrigava as grandes dromundas e as embarcações de comércio. Os dois orcs que iam à frente pararam diante da antiga estrutura de pedra que sustentava o píer. Jade sinalizou para que o Asa Negra parasse, e ele obedeceu, observando as criaturas. Elas fizeram uma força descomunal em conjunto para afastar um bloco de pedra meio solto. Os orcs continuaram empurrando até que houvesse uma fresta suficientemente larga para

que eles entrassem. Assim que abriram a passagem, a insurgente fez um novo gesto para que o Asa Negra entrasse no espaço aberto. O agente de Krispínia foi em frente, determinado, sem querer imaginar o que seis orcs fariam com ele lá dentro.

Ao passar pelo bloco de pedra deslocado, o Asa Negra notou outro desenho discreto de um sol, o símbolo da Insurreição, bem perto do ponto usado pelos orcs para afastá-lo. Aquilo lhe deu um pequeno alívio, pois os rebeldes não arriscariam um esconderijo seguro para eliminar um espião; o grupo tinha passado por vários locais isolados perfeitos para assassiná-lo. Ou pelo menos foi nisso que o Asa Negra quis acreditar para afastar o medo da mente.

Um pequeno corredor escuro levava a um ponto de luz, que revelou ser uma câmara também de proporções modestas, iluminada por duas lanternas penduradas em cravos na pedra. A claridade destacou um sujeito com as mesmas características físicas de Edvor, o sócia usado na capital para se passar por Lenor — um homem com uma pequena calva, olhos miúdos, cavanhaque pontudo e um tipo físico robusto, diferente do típico korangariano raquítico. Certamente ser líder de uma rebelião (ou se parecer com um) rendia uma vida mais confortável do que a de seus correligionários. O Asa Negra se perguntou se o Império dos Mortos não corria o risco de trocar uma tirania de privilegiados por outra.

Jade passou por ele e se colocou ao lado do homem, que permanecia calado, avaliando o recém-chegado com um olhar altivo, seguro de si. Dois orcs ficaram bem atrás do Asa Negra, outros dois foram para a lateral da câmara, e a dupla restante se dirigiu para o fundo, onde não havia saída aparente — mas obviamente haveria uma passagem secreta para as criaturas acionarem e retirarem Lenor dali (se fosse mesmo ele) em segurança, enquanto os demais continham qualquer invasão.

O espião de Krispínia teve que admitir que aquela Insurreição era bem organizada. Até nisso ela era genuinamente korangariana.

Assim que os orcs se postaram, o homem finalmente rompeu o silêncio.

— Eu ouvi falar muito de um tal de Asa Negra, oriundo de Karaya, um guerreiro que quer se juntar a nós na derrubada do Triunvirato. Um *poderoso* guerreiro, na verdade, que salvou uma família das garras dos exilarcos e de sua tropa de bralturii.

O agente de Ambrosius deu um sorriso por dentro. Aquele tinha sido um feito recente para assegurar que sua reputação chegasse aos ouvidos da Insurreição. Foi um risco e tanto que valeu a pena, pelo visto. E ele de fato se sentiu bem em ajudar aqueles pobres coitados, acusados de colaborar com os rebeldes. Os exilarcos eram oficiais da justiça que coletavam as almas dos condenados usando sovogas, as temíveis gemas que sugavam espíritos. Pensar nelas provocou um arrepio que o Asa Negra precisou conter.

— Imagino que você vá gostar de saber — continuou o sujeito — que o Rizor e seus parentes já se encontram sob nossa proteção e foram devidamente removidos

para longe daqui. Eu lhe agradeço pessoalmente por isso. O Rizor facilitou alguns de meus deslocamentos pelo império, e, graças a você, eu pude devolver o favor.

O homem alto, cuja voz e presença pareciam transbordar da pequena câmara de pedra, deu um passo à frente e estendeu a mão para o espião de Krispínia.

— Eu sou Lenor.

O Asa Negra hesitou. Ele vinha considerando dar outro rumo à missão e o momento havia chegado. O agente de Ambrosius podia simplesmente continuar a tecer a teia de mentiras e finalmente se infiltrar na Insurreição, mas corria o risco de ser revelado por algum tropeço no sotaque ou nos costumes korangarianos. Ele era um bom espião, mas não *tão* bom assim, especialmente se fosse ficar perto de um líder que parecia inteligente e perspicaz.

O Asa Negra decidiu resolver a situação ali mesmo. Melhor do que passar mais dias em paranoia.

— Lenor, eu acredito na causa de uma Korangar livre do Triunvirato — falou ele, repetindo as palavras que dissera para o *falso* Lenor de Karmangar. — Mas eu não vim me juntar à luta como um korangariano. Eu venho do Grande Reino de Krispínia, onde há gente interessada em ajudá-lo a realizar seu sonho de liberdade.

O ambiente pareceu congelar diante da incompreensão no focinho dos orcs e da expressão serena de Lenor, que pareceu ignorar a surpresa causada pela revelação e se dedicar a um raciocínio mais elaborado. Apenas Jade entrou em ação, acionando os seguranças e se colocando entre o líder da Insurreição e o sujeito que ela tinha acabado de trazer ali. O mesmo sujeito que ela tinha acabado de considerar um aliado. “Sou uma boa avaliadora do caráter das pessoas.” Por dentro, naquela fração de segundo, Jade quis bater com a cabeça na parede. Mas era preciso tomar uma atitude.

— Tirem o Lenor daqui — vociferou ela para os orcs nas laterais. — Agarrem esse filho da puta.

Essa mensagem foi para os orcs *atrás* do filho da puta em questão. Antes que pudesse reagir, o Asa Negra foi imobilizado por braços monstruosos que eram praticamente tão grossos quanto seu tronco.

Mas ele não pretendia reagir, de qualquer forma.

— Eu estou aqui para ajudar! — gritou o Asa Negra, deixando o sotaque korangariano de lado. — Nós temos o mesmo objetivo! Eu...

— Apaguem esse cretino! — ordenou Jade. — Vamos...

— Não façam nada disso — disse Lenor em um tom controlado, porém imperioso.

Os orcs ficaram imobilizados — aqueles que vieram acudi-lo, os que já estavam abrindo a passagem secreta nos fundos (o Asa Negra nem conseguiu se autocongratular pela perspicácia), e as criaturas que mantinham o humano bem

firme nos braços. Jade também parou, mas lançou um olhar questionador para o líder.

— Lenor...?

Ele passou por ela e se aproximou mais do cativo para encará-lo com um olhar penetrante.

— Eu tive uma visão recente de que o Velho Inimigo mandaria um agente para consertar os erros do passado e reunificar Zândia. — Lenor fez uma pausa, tirou os olhos do Asa Negra e se voltou para Jade. — Acredito que o agente seja esse homem aqui diante de nós. O momento está certo, e as circunstâncias casam com minha previsão. Você também fazia parte dela, Jadzya.

O espião de Krispínia não entendeu patavina do que o sujeito tinha dito. “Velho Inimigo”? “Reunificar Zândia”? Nada disso fazia sentido, mas Lenor era considerado um messias por seus seguidores. E messias costumavam pregar sandices a respeito do futuro.

— Soltem-no — continuou Lenor, sem ser questionado por Jade, e muito menos pelos orcs, que libertaram o Asa Negra imediatamente.

O enviado de Krispínia recuperou o fôlego enquanto massageava o corpo dolorido pela pegada forte das criaturas. Ele não conseguia acreditar que aquele tinha sido o desfecho inusitado para o apuro em que se meteu. Diante do olhar inquisidor dos dois korangarianos, o Asa Negra decidiu falar.

— Obrigado, Lenor — disse ele, que também se dirigiu para Jade, ou Jadzya, com toda a sinceridade possível. — Desculpe por enganá-la. Não havia outro jeito.

— Agora, granej — falou o líder da Insurreição —, vamos retomar a conversa sem o véu da mentira sobre nós. A começar pelo seu nome. Você já sabe o da Jadzya, e o meu é de fato Lenor. E qual é o seu?

O Asa Negra pigarreou e revelou o nome que não enunciava há muito, muito tempo.

— Meu nome é Derek Blak.

CAPÍTULO 7

PRADO DE ENYERA, DALGÓRIA

O interior de Dalgória era composto por muitas pradarias, um cenário bucólico que tinha sido manchado pelo sangue de orcs e humanos até o finado Duque Dalgor finalmente pacificar a região havia trinta anos. Tido como um dos maiores bardos de Krispínia, ele havia recebido a incumbência de domar o antigo reino de Blumenheim do próprio Deus-Rei Krispinus, seu melhor amigo. A campanha durou cinco anos, custou muitas vidas e afastou Dalgor do convívio da família — a esposa, Dejanna, e os filhos morreram na capital, vitimados por um surto de tosse vermelha, enquanto ele travava a guerra no interior. Foi no acampamento no Prado de Enyera que o duque tinha recebido a notícia do falecimento das pessoas que ele mais amava no mundo, e que Dalgor negligenciou para cumprir a missão dada pelo Grande Rei. Na ocasião, o duque escondeu o pranto, demonstrou fibra diante dos comandados e partiu dali para a vitória, como forma de honrar o sacrifício não só da família, mas de quem estava sangrando para pacificar Blumenheim. Do Prado de Enyera, Dalgor voltou vitorioso e conquistou o futuro reino de Dalgória para si e para Krispinus, ainda que tenha pagado um grande preço por isso.

Três décadas depois, aquela bela pradaria seria palco novamente de um momento decisivo no confronto entre orcs e humanos, com outros atores desempenhando papéis semelhantes. Na tenda de comando do acampamento que abrigava as forças conjuntas de Dalgória e Baldúria, o Barão Baldur, assim como o nobre antes dele, também pensava na família distante enquanto honrava as obrigações como líder de reino e chefe militar. A mente estava concentrada na figura do filho Baldir, um meio-elfo fruto de seu casamento com a rainha elfa Sindel. O enlace entre os dois tinha ocorrido às pressas, como uma última manobra para garantir a paz com os alfares e impedir que os elfos da superfície, ainda que rendidos, fossem dizimados pelo Deus-Rei. Além de salim dos alfares, Sindel se tornara a baronesa de Baldúria e depois mãe do único filho reconhecido de Baldur (ele deixou uma prole de bastardos desconhecidos durante a juventude na Faixa de Hurangar), que recebeu o sufixo *-ir* no nome, como era comum entre os mestiços de humanos com elfos. Se o casal já era dado a discussões, por conta da teimosia de ambos e pelo choque entre as duas culturas, a criação do pequeno Baldir era mais um motivo para Baldur e Sindel se desentenderem — o marido humano queria que o filho se tornasse um

cavaleiro como ele; a esposa elfa desejava que o filho se tornasse um feiticeiro como ela. Da parte do menino meio-elfo, ele demonstrava aptidão para se tornar um *erekhe*, um tipo especial de arqueiro élfico capaz de disparar flechas enfeitiçadas, tal e qual Carantir, que também era meio-elfo e servia nas tropas de Baldúria. Foi o quadrelo encantado por Carantir — e disparado por Barney, o Certeiro — que dera o golpe final em Amaraxas, o Primeiro Dragão. Aquela história sempre fazia Baldur sair correndo com seu pequeno arco para atirar flechas, imaginando que também mataria um dragão ao crescer.

A imagem do filho brincando, daquela criança com orelhas um pouco compridas e compleição parruda, herdada tanto do pai grandalhão quanto da mãe corpulenta, tão diferente das outras elfas esbeltas e delicadas, acalentava Baldur nos momentos de solidão e angústia na gestão da campanha em Dalgória. Como todo soldado, ele só queria a paz, só queria que o conflito acabasse para retornar aos entes queridos, ao leito fogueiro de Sindel, à banalidade das discussões com ela, às brincadeiras com o filho, ao convívio despreocupado com os amigos. O cansaço de ver — e verter — tanto sangue e a saudade do lar deixavam o Barão de Baldúria mais distante do homem a quem admirou como guerreiro e do monarca em quem depositou fé como deus: Krispinus, o Grande Rei. Baldur ainda era um Irmão de Escudo do Deus-Rei, ainda usava a armadura dos cavaleiros de Krispínia (ajustada por conta do aumento de peso nos últimos anos), ainda era leal a Krispinus como seu súdito e barão de um de seus reinos, mas a crença absoluta no Grande Rei dera lugar a uma confiança mais lúcida. Krispinus vivia para a guerra, era implacável com inimigos e só aceitava propostas de paz como último recurso; Baldur, desde que intermediou a rendição dos elfos e se casou com uma alfar para selar a paz inédita entre as duas raças, passou a enxergar o mundo de maneira diferente da perspectiva daquele homem a quem o barão um dia idolatrou como cavaleiro, rei e divindade. Baldur, aliás, estava prestes a repetir o feito que realizou com os elfos, só que agora com os orcs.

E de uma maneira que não envolvia matrimônio, felizmente.

O barão havia desafiado Rosnak, o líder dos inimigos, para um duelo até a morte a fim de resolver o conflito de uma vez por todas, segundo as tradições orcs. Se saísse vencedor, Baldur assumiria o comando das tribos e, assim sendo, cessaria os combates. Se fosse derrotado, os dalgorianos deixariam o reino para os inimigos e se refugiariam em Baldúria, que ficaria sob o comando de Sindel com o falecimento do barão. Isso, obviamente, se Krispinus respeitasse a paz selada com o casamento de Baldur e não violasse o acordo de paz com os elfos, nem destacasse outro regente para a região. O cavaleiro não queria pensar muito nessa hipótese ruim, até porque significaria que ele teria morrido pelas mãos de Rosnak. “É bom considerar as consequências de uma derrota, mas apenas como incentivo para a vitória”,

sempre dizia Sir Darius, o Cavalgante, o mentor de Baldur na arte da cavalaria. Anos depois, Od-lanor revelou que as sabedorias do velho cavaleiro tinham saído de um livro adamar, mas o barão nunca se importou com esse detalhe. Em vez de pensar no resultado de um possível fracasso, Baldur preferiu buscar inspiração para derrotar o líder orc no filho Baldir, que ele queria ver crescer mais do que qualquer outra coisa no mundo, e no futuro de Baldúria.

O desafio tinha sido uma manobra para deter o exército orc que, encurralado em dois flancos no Prado de Enyera, havia tomado o vilarejo de Seraz e ameaçado dizimar a população se as forças de Dalgória e Baldúria não recuassem. Baldur sabia que as tropas humanas eram capazes de derrotar as criaturas, mas a vida dos aldeões e de muitos de seus soldados seria perdida. Ele tentou convencer Rosnak a enfrentá-lo com várias promessas, mas apenas a oferta de retirada dos dalgorianos, caso o barão perdesse, persuadiu o líder orc a topar o embate pessoal em vez de dizimar o vilarejo como um último ato de resistência.

Enquanto separava as armas com o jovem escudeiro, um rapaz da Praia Vermelha chamado Guilius, o barão desviou o olhar para um canto vazio da tenda e viu dois fantasmas. Eram duas ausências que pesavam muito naquela campanha: Od-lanor e Kalannar. O bardo estava ocupado participando de um encontro de feiticeiros com Sindel; o assassino estava administrando Baldúria em nome de Baldur. Ele sentiu falta do conselho dos dois antes do duelo final. O adamar teria enveredado por uma ladainha interminável a respeito da história dos orcs no reino, as grandes vitórias e derrotas da raça, e que lição poderia ser apreendida desse conhecimento todo para a luta em si. O svaltar teria sido mais prático e indicado os pontos fracos na anatomia do orc e seu estilo de combate para Baldur poder matá-los com mais rapidez e eficiência, falando tudo isso com aquele sorriso cruel perturbador. “Um inimigo estudado é um inimigo derrotado”, dizia ele.

Pelo menos Baldur tinha adquirido a sabedoria que precisava a respeito dos orcs de outra fonte: o Duque Dalgor deixara uma extensa literatura abordando o conflito anterior na biblioteca particular de sua vila interiorana, que o barão visitou a conselho de Od-lanor quando chegou ao reino para prestar ajuda. Baldur estudou de cabo a rabo os diários do velho duque e sabia reconhecer os clãs, as táticas de guerra e até a feitiçaria primitiva dos inimigos, mas aquela geração de orcs era diferente daquela que enfrentou as forças de Dalgor havia trinta anos. As criaturas de hoje, ainda que menos numerosas do que as do passado, lutavam com mais organização e apresentavam um poderio mágico maior. Rosnak era considerado ungido por poderes superiores da superstição orc e tinha uma mente militar mais aguçada que os antecessores. Ou estava sendo mais bem assessorado, como aventou Kalannar em uma das comunicações que trocou com Baldur.

Em relação à feitiçaria orc, o barão também lamentou a ausência de Sindel, que poderia ter lhe esclarecido algum detalhe, ainda que ele soubesse que a esposa seguia uma linha de magia diferente. Baldur não era versado em conhecimentos arcanos, mas já convivía com magos havia muito tempo para diferenciar certas vertentes. Sindel havia saído de Bal-dael com Baldir para participar da tal reunião de feiticeiros com Od-lanor, mas não sem antes ter permanecido em Baldúria como autoridade máxima do baronato (para desgosto explícito de Kalannar, que deu um faniquito ao ter que se submeter a ela quando o amigo partiu para o front em Dalgória); o barão riu do nada ao se lembrar da cena, o que surpreendeu o pajem.

— Fiz algo de errado, Senhor Barão? — perguntou Guilius.

— Não, rapaz — respondeu Baldur ao erguer os braços para que o escudeiro embainhasse a espada no cinto; o espadão de cavaleiro aguardava para ser preso à sela da montaria que ele escolhesse.

O Barão de Baldúria começou a se questionar se deveria ter trazido Agnor para a campanha, como conselheiro para questões mágicas, mas imaginou a irritação que teria sido conviver com o mago de Korangar na frente de batalha. Antes de considerar se o inconveniente teria valido a pena, seus pensamentos foram interrompidos pela entrada de Sir Barney, Carantir, Kendel e o Capitão Sillas.

O arpoador da Praia Vermelha também atuava como líder dos Dragões de Baldúria, a pequena tropa de cavaleiros que era o orgulho de Baldur. Barney tinha se mostrado tão à vontade em cima de um cavalo quanto na ponta de uma lancha baleeira, ainda que preferisse usar azagaias como arma em vez do típico espadão de cavaleiro. Em vez de uma armadura de placas ou um gibão de cota de malha, o arpoador envergava uma loriga feita com o couro de Amaraxas, que lhe dava liberdade de movimentos para arremessar as lanças curtas com a lendária precisão que lhe valeu o apelido de “o Certeiro”. A túnica de Baldúria — com a silhueta do Palácio dos Ventos, símbolos élficos e o desenho de uma baleia e de Amaraxas — cobria a loriga de Barney e do erekhe meio-elfo, que atuava como mateiro e fazia chover devastação nas linhas inimigas com suas flechas encantadas. No decorrer do conflito, Rosnak chegou ao ponto de colocar a cabeça de Carantir a prêmio com uma recompensa bem maior do que a que ele pagaria por Baldur. O barão não chegou a ficar ofendido; pelo contrário, há anos ele sentia orgulho do meio-elfo que um dia chegou a ser escravo do castelo voador, ainda que Kalannar se aproveitasse de qualquer motivo para maldizer o arqueiro e sugerir que Carantir devia voltar aos trabalhos forçados nas caldeiras do Palácio dos Ventos.

Kendel era o líder dos rapineiros de Sindel, que Baldur conhecera no meio do conflito com Amaraxas e em quem aprendeu a confiar por conta da esposa. A colaboração da tropa élfica alada com a infantaria e cavalaria humanas era prova de que a paz entre as duas raças estava funcionando, ainda que houvesse algum

estranhamento e desconfiança de ambas as partes; alguns homens de Baldúria tinham parentes que morreram pelas mãos dos alfares de Bal-dael, e vice-versa. Mudar a mentalidade dos dois lados era um trabalho constante por parte do barão e da salim, mas o amor e a confiança que cada povo sentia por seu governante vinham ajudando a sarar as feridas. O próprio Kendel havia se rendido a aprender o idioma humano para melhor se comunicar com os aliados, mas não escondia o desejo de que o conflito com os orcs terminasse logo — o rapineiro queria estar ao lado da salim, para protegê-la. Esse sentimento também agradava Baldur; se o pior acontecesse no embate com Rosnak, ele sabia que a esposa teria um defensor fiel ao lado.

Do quarteto, quem Baldur conhecia há menos tempo era o Capitão Sillas, o líder das forças de Dalgória, o homem que tinha enviado o pedido de ajuda a Baldúria no momento em que a situação envolvendo os orcs ficou insustentável. O sujeito tinha perdido familiares quando Amaraxas surgiu no litoral de Bela Dejanna e deixou um rastro de destruição na capital do reino; o fato de ele estar lutando ao lado dos dois responsáveis pela morte do Primeiro Dragão — Barney e Carantir —, além de estar sob comando do barão do reino que derrotou o monstro, enchia Sillas de um orgulho que transparecia no rosto. No momento, porém, a expressão do capitão traía a ansiedade pelo duelo entre Baldur e Rosnak, pois a própria identidade de Dalgória como reino estava em jogo.

— Senhor Barão? — disse Barney.

— O que foi? — respondeu Baldur. — Eu pedi um tempo para me arrumar e colocar os pensamentos em ordem.

— Senhor Barão, os atabaques dos orcs aumentaram de intensidade. Eles ameaçam destruir Seraz se o senhor não se apresentar logo para o duelo.

Baldur tinha deixado a hora passar de propósito, lembrando um ensinamento de Sir Darius. “Um inimigo irritado sempre comete erros.” Mas já era o momento, de fato. Ele lançou um novo olhar para o vazio da tenda, onde imaginou Od-lanor e Kalannar dando os últimos conselhos, e se voltou para Kendel.

— Prepare a Delimira.

Enquanto Guilius terminava de arrumar o Barão de Baldúria para o embate final, o líder dos rapineiros saiu da tenda a fim de selar pessoalmente a montaria de Baldur, o único humano na história a montar em uma águia gigante de Bal-dael.

CAPÍTULO 8

KANGAARD,
KORANGAR

Lenor avaliou o nome que ouviu da boca do agente de Krispínia. “Derek Blak”, ou seja, de Blakenheim, um dos antigos reinos que se libertaram do Império Adamar e prosperaram sob o comando dos humanos, até ter sido destruído por uma invasão demoníaca. Esse tipo de história a respeito de terras estrangeiras era censurada pelo governo de Korangar, que mantinha alianças com demônios e não gostaria de provocar medo no populacho em relação às criaturas infernais. Mas Lenor era um sujeito estudado, um ex-mago da Torre de Vidência, e demonologia fazia parte do currículo básico de *todas* as escolas de magia, com lições bem claras a respeito do abuso de feitiçaria demoníaca e do descuido no trato com seres extradimensionais. A tragédia dos reinos de Redenheim e Blakenheim, destruídos com a abertura dos Portões do Inferno no meio de Krispínia, era um exemplo sempre citado e estudado entre os magos de como *não* lidar com demônios.

— Você disse que acredita em nossa causa e que há gente em Krispínia que quer nos ajudar. — Lenor sentiu um incômodo por parte da mulher ao lado dele e se virou para ela. — Como falei, Jadzya, eu tive uma visão: um corvo, uma ave negra, pousando no *seu* ombro, sussurrando as palavras do Velho Inimigo que quer se expiar pelo passado. A vidência mostra verdades através de imagens confusas, mas com traços da realidade.

O líder da Insurreição se voltou novamente para o homem diante dele e continuou a falar: — Eu só quero compreender esses traços e enxergar a imagem com clareza.

Derek Blak notou que o olhar de Jadzya (lindo, por sinal) abrandou bastante. A mulher claramente acreditava em Lenor e seus pretensos poderes premonitórios; o korangariano tinha de fato um tom de voz seguro e convincente, digno de um pregador político. Ela parecia estar convencida de que Derek era um aliado, o que era ótimo — melhor que o líder rebelde não tivesse alguém levantando dúvidas a respeito dele.

Além disso, Jadzya era *realmente* linda.

— ... de ajuda você nos oferece, granej?

Derek notou que não estava prestando atenção à pergunta de Lenor, mas inferiu o significado pelo resto da frase.

— Que tipo de ajuda? — disse ele. — Bem, aí depende dos planos da Insurgência. Vocês pretendem derrubar o Triunvirato com uma guerra civil ou um golpe de Estado? Eu não aconselharia a primeira opção porque vocês korangarianos são meio mirrados...

— Por isso nós contamos com nossos aliados orcs — argumentou Jadzya.

O enviado de Krispínia preferiu não discutir com ela. Orcs não eram conhecidos pela inteligência, e Ambrosius contou que eles estavam levando uma coça em Dalgória por cortesia de Baldur, que comandava uma força militar bem menor que o Triunvirato. Uma guerra civil que dependesse de orcs não teria futuro em Korangar.

— Se a questão for um golpe de Estado — continuou Derek —, seria possível infiltrar uns mercenários altamente especializados...

— Em uma guerra civil, perderíamos muitos insurgentes para a massa infinita e incansável de desmorts das forças imperiais — respondeu Lenor. — E quanto a um golpe de Estado, os líderes do Triunvirato são simplesmente poderosos demais para serem meramente assassinados e substituídos.

— E o que a Insurreição pretende então? — indagou o agente de Ambrosius.

Nesse momento, o porte altivo de Lenor cedeu um pouco, como se o homem quisesse se permitir um suspiro ou uma queda de ombros. Pela primeira vez ele pareceu cansado ou derrotado, mas o gesto durou um piscar de olhos.

— Lutar por Korangar, pela *terra* onde Korangar se encontra, é uma campanha inútil. Mas acredito que seja possível salvar nosso povo sofrido enquanto Korangar morre. Essa é a campanha que pretendo mover. — Lenor notou a confusão no rosto do estrangeiro. — Deixe-me explicar, granej. Você já deve ter notado que o solo do império está... *instável*, não?

Como não perceber aquilo? Nos últimos dois anos passados em Korangar, Derek vinha ouvindo alguns rumores a respeito e tinha acabado de testemunhar em primeira mão o que aconteceu na Planície de Khazestaya, que simplesmente afundou enquanto ele cruzava a região. Foi uma experiência tão impressionante e assustadora quanto estar presente em Bela Dejanna quando o Primeiro Dragão Amaraxas arrasou parte da capital de Dalgória.

— Instável é apelido — respondeu Derek. — Eu quase fui engolido pela terra a caminho daqui.

— Muito bem — prosseguiu Lenor. — Esse fenômeno tem uma relação trágica comigo e com a minha família. Certo dia, eu estava realizando um encantamento na Torre de Vidência quando fui acometido por uma premonição. Eu vi minha família sob risco, sob ataque do Triunvirato. Larguei tudo e fui para casa, mas só cheguei a tempo de ver meus pais sendo encarcerados por uma pequena tropa de bralturii. Não havia sinal do meu irmão. Eu me envergonho de dizer, mas me escondi e só entrei na casa quando os cavaleiros do Triunvirato foram embora.

Derek Blak ouviu um pequeno soluço da parte de Jadzya. Ela já devia ter ouvido aquela história algumas vezes, mas se emocionou ao ver o líder reviver o drama e se mostrar humano a ponto de admitir ter se acovardado. O enviado de Krispínia quis abraçá-la e consolá-la naquele exato momento.

— Estava tudo revirado — continuou Lenor —, como se os bralturii tivessem procurado por alguma coisa, especialmente entre os pertences do meu irmão. Talvez guiado por meus poderes premonitórios, considere que ele houvesse aprontado alguma coisa, tivesse ofendido o Triunvirato de alguma forma com seu mau gênio e fosse o motivo daquela incursão. Fiquei desconfiado. Eu sabia que meu irmão mantinha um esconderijo dentro de uma parede de seus aposentos e fui capaz de anular a magia que o protegia. Antes de fugir de casa com o que consegui pegar para garantir minha sobrevivência, eu recuperei isso aqui, que comprova minha suspeita inicial.

Lenor enfiou a mão dentro do bolsão que levava a tiracolo e retirou alguns papiros com muito cuidado e carinho. O gestual passou a ideia de que aquilo era um tesouro pessoal; por isso ele levava os pertences consigo, em vez de guardar em qualquer lugar. Para um homem caçado por toda Korangar, sempre em movimento, era a atitude mais lógica.

— Essas são as anotações feitas pelo meu irmão, que servem de prova cabal de que a lava elemental no subsolo de Korangar está passando por uma *degradação mística*. Na época, antes do ataque à nossa família, ele registrou o fenômeno como “Colapso”. Como vimos, de fato o terreno vem ficando cada vez mais instável na última década e agora está prestes a engolir todo o império.

Não houve jeito de Derek conter a expressão de surpresa. O guerreiro de Blakenheim encarou boquiaberto o líder da Insurreição. Isso não era uma coisa que se ouvia todo dia, e certamente era bem mais grave do que a crise política que Ambrosius mandou que ele investigasse. Pelo menos, Derek conseguiu impedir o reflexo de pegar o pendanti e avisar seu patrono em Tolgar-e-Kol.

— Isso é tudo que resta da minha família — continuou Lenor, praticamente afagando a papelada. — Depois descobri que também invadiram e reviraram meu antigo alojamento na Torre de Vidência e o do meu irmão na Torre de Geomancia. Até hoje não sei o que aconteceu com ele ou com meus pais. Imagino que tenham tido as almas arrancadas ou tenham sido condenados a trabalhos forçados nas Ilhas Kaskarras.

A menção de ter a alma arrancada fez o guerreiro de Blakenheim estremecer. A experiência durante o ataque svaltár ao Fortim do Pentáculo o atormentava até hoje. Era um assunto que ele tentava evitar; infelizmente, Korangar sempre dava um jeito de lembrá-lo dos instantes em que esteve preso dentro de uma sovoga. Derek preferia encarar novamente um dragão pisoteando uma cidade ou uma planície

tentando engoli-lo do que ter a alma sugada de novo. O agente de Ambrosius decidiu colocar a mente no problema diante de si e falou, ao se recuperar: — E você, naturalmente, acha que sua família foi atacada pelo que seu irmão descobriu.

— Certamente — concordou Lenor, agora guardando os papiros. — Se não fosse por meu talento profético, eu teria estado presente na Torre de Vidência quando invadiram meu alojamento. Infelizmente, eu não previ o quadro completo do futuro e não consegui salvar a minha família. Foram imagens confusas, como falei, e vistas por um Lenor bem mais novo e inexperiente. Mas o Lenor de hoje pode salvar minha outra família: o povo korangariano.

Outro soluço de Jadzya. Se Derek duvidada da lealdade e devoção da rebelde, não haveria mais como questioná-las.

— Não há sentido em conquistar o poder de uma terra que não estará aqui amanhã — prosseguiu o líder da Insurreição. — Só nos resta fazer o que Exor, o Libertador, fez há séculos: fugir daqui para outro lugar, liderando os pobres e desesperados, enquanto deixamos para trás um império em ruínas.

Um êxodo, pensou o agente de Ambrosius. Exatamente como ocorreu com o povo de Blakenheim enquanto a invasão de demônios devastava o reino. Derek não tinha lembranças daquele périplo até a Morada dos Reis, pois na ocasião era apenas uma criança de três anos no colo da mãe, mas considerou como sua vida tinha sido moldada pela fuga desesperada. Outras pobres mães korangarianas e seus filhos passariam pelo mesmo calvário.

Ele balançou a cabeça; estava sendo transformado em um sentimental por causa daquela terra maldita. Korangar era, antes de tudo, uma terra deprimente que levava ao fatalismo. Derek fez um novo esforço para pensar objetivamente e se concentrar no assunto e na missão.

— Muito bem, então você não quer uma guerra civil, nem tomar o poder, e sim realizar um êxodo — resumiu o enviado de Krispínia Lenor concordou com a cabeça.

— Fica a questão: êxodo para onde? — perguntou Derek.

— Nós temos duas opções, mas infelizmente nada boas. O Chifre de Zândia, localizado ao norte do império, e os arquipélagos da costa, as Ilhas Kaskarras. Ambas as alternativas ficam fora da Grande Sombra e são regiões de segurança máxima por prover alimentos que independem do comércio exterior via Tolgar-e-Kol. Obviamente, essa comida é destinada aos escalões do poder do Triunvirato, mas isso agora não vem ao caso. A questão é que não sabemos nada a respeito do Chifre de Zândia ou das Ilhas Kaskarras. Eu tentei buscar no futuro alguma resposta, mas tive a visão turva de uma embarcação do Triunvirato chegando ao Chifre, o que confirma os rumores que ouvi a respeito de a região representar o plano reserva da elite, caso fracasse o estratagema principal.

— E que estratagema é esse? — perguntou Derek.

— Eu chego lá. Eu vim a Kangaard para considerar a logística de uma fuga desesperada pelo mar até as Ilhas Kaskarras, mesmo que minhas previsões não fossem boas... e me deparei com o que certamente você já viu no porto.

O líder da Insurreição fez um gesto em direção às paredes, indicando o lado de fora da câmara secreta, o cais de onde Derek e Jadzya tinham vindo. Foi ela que completou o pensamento de Lenor.

— Aquela operação de transporte de tropas de desmorts — disse a korangariana.

— *Aquele* é o estratagema principal do Triunvirato — explicou Lenor. — Eu tenho contato com pessoas que acreditam na minha causa dentro da Câmara dos Vivos. Um deles me informou que o Ministro Pazor fez passar uma moção emergencial no Parlamento, efetivamente declarando guerra a Krispínia. O plano do Triunvirato é invadir e tomar Krispínia como forma de escapar ao destino inevitável do império.

Derek ouviu a explicação com novo choque e, desta vez, não conteve o reflexo de tocar no pendanti escondido no pulso, como se fosse alertar Ambrosius imediatamente.

— Esse conflito só trará desgraça para nós — continuou Lenor. — Se Korangar vencer, o Triunvirato continuará tratando seus cidadãos como escravos, apenas em outro lugar. Se perder, seremos a nação derrotada e escravizada pelo lado vencedor. Nos dois casos, o povo korangariano sairá derrotado. Não é uma solução aceitável.

Após a surpresa inicial, a mente do guerreiro de Blakenheim começou a girar, considerando as possibilidades em relação a uma guerra contra o Império dos Mortos. Com aquela armada, será que Korangar desceria a costa e invadiria a Caramésia? Era o alvo mais imediato, mas a Nação-Demônio teria que enfrentar as forças do sanguinário Duque Caramir, o melhor amigo do Grande Rei Krispinus, que certamente viriam em peso para socorrê-lo. Derek precisava se comunicar com Ambrosius o quanto antes.

Os belos olhos de Jadzya brilharam, e ela interrompeu os devaneios do estrangeiro.

— Há uma solução, sim, Lenor. — A insurgente korangariana se voltou para Derek Blak. — Pedir asilo a Krispínia, a algum reino de lá que nos dê abrigo.

O líder da Insurreição passou a encarar o homem diante dele de outra forma.

— Eu não considereei essa alternativa até agora, mas ela faz sentido... — Lenor pareceu se recolher dentro de si, como se olhasse para o próprio interior. — Isso tem a ver com a visão do corvo trazendo a mensagem de reunificação de Zândia, enviada pelo Velho Inimigo.

Esses contrassensos messiânicos não faziam sentido algum e cansavam Derek, mas ele podia explorá-los.

— Lenor, Krispínia não é o inimigo. Pelo menos ainda não houve nenhum ato de guerra por parte de Korangar, até onde sei. — Ele tinha certeza de que Ambrosius não teria deixado *essa* informação de fora na última comunicação entre os dois.

— Mas quando a guerra começar — disse o líder korangariano, apontando para o cais lá fora novamente —, Krispínia não vai querer saber de dar asilo à população civil de Korangar. Seremos oficialmente o inimigo.

— Então devemos pedir asilo *antes* que o Triunvirato realize a primeira ação hostil aberta — sugeriu Jadzya, com um novo olhar para Derek, agora suplicante.

Por dentro, o guerreiro de Blakenheim sorriu. Ela já o considerava um aliado. Isso também podia ser explorado.

— A Jadzya tem razão, Lenor. Se agirmos rápido, se levarmos o pedido a Krispínia, é possível que os civis sejam abrigados antes de começarem as hostilidades.

Derek parou e pensou um pouco, considerando que o Grande Rei não cederia tão facilmente. Ele conhecia bem o homem. Porém, o êxodo dos korangarianos era uma questão realmente urgente. Nisso o guerreiro de Blakenheim concordava com Lenor: saísse a Nação-Demônio vitoriosa ou derrotada da guerra, o resultado seria o mesmo para a pobre população oprimida. Krispinus era o Deus-Rei da Guerra, por definição avesso à paz e a conceder asilo ao inimigo. Mas havia outro reino de Krispínia com um histórico recente de desafio ao pensamento do Grande Rei e de ter selado uma paz considerada impossível, tendo o próprio Derek como testemunha.

— E eu conheço o lugar em Krispínia que daria abrigo aos civis — continuou o guerreiro de Blakenheim.

— E qual seria esse lugar? — perguntou Lenor.

O olhar de Derek Blak se alternou entre os dois korangarianos antes de ele responder: — Baldúria.

CAPÍTULO 9

VILAREJO DE SERAZ, DALGÓRIA

As ruas pacatas de Seraz, um vilarejo no interior campestre de Dalgória, tinham sido palco de um único acontecimento digno de nota em toda a sua história centenária: a vitória da leitoa “Thallya” no concurso anual entre os criadores locais, pesando mais de 300 quilos. Diziam que ela era mais pesada que todas as leitoas da antiga Blumenheim, mas Seraz era tão isolada no Prado de Enyera que os aldeões nunca puderam confirmar tal bravata. Ano após ano, há décadas sem interrupção, o vilarejo realizava o concurso durante o Festival de Thallya para ver se algum dia surgiria uma leitoa que quebraria aquela marca e daria novo nome ao evento.

Nenhum dos habitantes, nem os mais velhos que se lembravam da campanha original do Duque Dalgor contra os orcs, imaginavam que teriam a festividade interrompida por uma invasão daquelas criaturas beligerantes. A horda agressora veio em fuga pela pradaria e se aquartelou em Seraz, fazendo barricadas nas ruas com carroças, matando e devorando os leitões, tomando casas e mantendo a população refém. Os orcs estavam efetivamente usando os aldeões como um escudo humano contra qualquer tentativa de libertação por parte das forças unidas de Dalgória e Baldúria. Acuados nas moradias, alguns habitantes de Seraz acalentavam apenas uma esperança: corria à boca pequena pelas ruas do vilarejo que o Barão Baldur, o herói da vizinha Baldúria, o reino que derrotou o dragão que quase destruiu a capital de Dalgória, estava vindo para salvá-los. Poucos sabiam disso e tinham coragem de sussurrar com os vizinhos sob o olhar raivoso dos orcs, mas a notícia estava se espalhando aos poucos.

Se os aldeões de Seraz estavam ansiosos pela chegada de Baldur, um invasor em especial sentia uma ansiedade ainda maior. Rosnak, o líder das criaturas, andava de um lado para o outro do Grande Salão do vilarejo, que tinha sido tomado pela massa ruidosa de orcs, sob o olhar de seus comandados e dos conselheiros mais próximos — no caso, a mãe, Zamak, a babachi da tribo, e Jenor, o enviado de Korangar, o único humano que não estava amarrado ou sofrendo maus-tratos no ambiente. Os orcs escolhiam líderes pelo tamanho, ferocidade e espírito de conquista, qualidades que Rosnak tinha em abundância: os demais integrantes da raça batiam no peito dele, seus olhos ardiam com uma chama sobrenatural de violência, e ele havia reunido as tribos dispersas e insuflado uma geração apática de

orcs com o sonho de tomar Dalgória. E nos três quesitos, Rosnak tinha ganhado uma ajuda substancial de Korangar — seu tamanho, ferocidade e espírito de conquista foram ampliados pelos encantamentos demoníacos do Império dos Mortos.

A mãe também não havia poupado feitiçaria para torná-lo o que era hoje. O investimento em Rosnak tinha cobrado de Zamak um preço terrível; ela havia se tornado uma criatura mirrada, corcunda e encarquilhada, ao contrário das demais fêmeas orcs, que eram corpulentas e algumas vezes até mais fortes que os machos. O corpo havia sido sugado pelas forças tenebrosas que ela comandava e injetava regularmente no filho. Aquilo, somado ao poder que o humano Jenor tinha aplicado no líder orc, havia transformado Rosnak em um guerreiro de presença e força descomunais. Ele estava muito ciente disso, o que aumentava a irritação por ter sido posto para correr pelas forças humanas. Mas Rosnak teve uma chance inusitada de reverter a derrota iminente ao ameaçar destruir aquele vilarejo — o comandante humano, Baldur, resolveu desafiá-lo pela vida daquela gente fraca e aceitou os termos de entregar o reino para os orcs caso fosse derrotado. Ou seja, *ao ser derrotado*. Porque não havia chance no mundo de Rosnak perder para o sujeito, por mais que dissessem que ele era grande para os padrões humanos e que havia vencido um demônio e um dragão em combate. O tal Baldur ainda não havia enfrentado Rosnak, o Devorador Renascido. Os presságios de Zamak apontavam o líder orc como a reencarnação de Sarlak, o primeiro orc a se libertar do jugo dos adamares, que teria comido o imperador-deus de sua época e assim atingido a divindade. E ele acreditava piamente nisso.

— Onde está aquele maldito humano? — trovejou o orc monstruoso para o saguão, o que gerou uma resposta igualmente gutural da massa inquieta ali dentro.

— Calma, Rosnak — disse o korangariano no idioma das criaturas.

— Ele é *Kanchi* Rosnak para você, humano — rosnou Zamak, frisando o termo orc para “líder”.

Ela detestava aquela criaturinha franzina, mas tinha que admitir que o korangariano fora fundamental na reunificação das tribos e no levante contra as forças humanas de Blumenheim — ou Dalgória, ou seja lá como era chamada a região agora. Os humanos tinham a mania de renomear seus reinos sempre que um novo kanchi assumia o poder. Jenor havia trazido prata para bancar a campanha e costurado alianças com o auxílio de Zamak em torno da figura de Rosnak, cujo poder aumentou com os estranhos badulaques de Korangar, mas às vezes esquecia seu lugar na hierarquia da operação. Ele era meramente um facilitador — e um traidor do próprio povo, aos olhos de Zamak, mas a babachi não fazia a mínima questão de entender a dinâmica entre os reinos humanos. A ela só interessava a glória da nação orc, sob a liderança de seu filho, o Devorador Renascido, como

dizia a profecia. Se a distante Korangar saísse ganhando com a dominação de Blumenheim/Dalgória, tanto melhor.

— O Barão Baldur está apenas usando uma velha tática para cansar e irritar o adversário... *Kanchi* Rosnak — continuou Jenor. — Ele virá.

— O humano não sabe que sua força vem da ira, Rosnak — disse Zamak. — Ele pagará caro por esse erro. Mas guarde sua fúria para o momento certo, meu filho.

Os olhos do líder orc emitiram um brilho demoníaco, sua manzorra pegou o eskego, a acha de barba encantada pendurada na cintura, e apertou o cabo de madeira como se estivesse no pescoço de Baldur. Ele olhou intensamente para a arma, imaginando o combate, o triunfo final, a conquista após tanto tempo de campanha. Tanto Zamak quanto Jenor sabiam que deviam deixá-lo ter aquele momento antes que Rosnak se descontrolasse de vez. O líder orc estava contendo e concentrando a fúria e os poderes infernais que ferviam por dentro como uma caldeira anã.

O korangariano avaliou o monstro que ajudou a criar. Pouco importava para a Nação-Demônio o resultado do duelo entre o *Kanchi* Rosnak e o Barão Baldur; o que interessava era deixar a região desestabilizada o suficiente para facilitar a vindoura invasão. O plano do Triunvirato estava sendo bem implementado, na visão de Jenor: as forças de Dalgória sofreram muitas baixas durante a fase inicial do levante, e mesmo com essa ajuda inesperada da vizinha Baldúria — e até uma possível vitória —, o reino não teria como repor soldados e se organizar quando Korangar chegasse. Os orcs podiam ficar com Dalgória por enquanto se ganhassem; Jenor cuidaria para que Rosnak não estivesse vivo para liderá-los quando o Império dos Mortos invadissem. Sem o comandante, cansados da guerra, eles seriam varridos pelos korangarianos e suas legiões de desmorts.

A Nação-Demônio triunfaria, como sempre, qualquer que fosse o resultado do duelo.

Uma comoção na massa reunida dentro do Grande Salão chamou a atenção de Rosnak, Jenor e Zamak, que viraram os rostos para ver um orc abrir caminho na multidão. Era um dos batedores responsáveis por ficar de vigia nas barricadas na borda do vilarejo. A criatura xingou, acotovelou, apanhou e revidou até finalmente emergir diante do trio.

— *Kanchi*, babachi — disse o orc, fazendo questão de ignorar o korangariano. — O exército humano se aproxima. Um mensageiro chegou e avisou que o *kanchi* deles está a caminho.

— Como assim “a caminho”? — falou Rosnak com ameaça e indignação na voz. — Ele já deveria estar diante das forças humanas, me aguardando.

— Será um truque? — cogitou Zamak.

— Não, babachi — respondeu o batedor, que apontou para o céu. — O kanchi deles está vindo... *voando*.

Montado em Delimira, a águia gigante da própria esposa, Baldur tinha uma visão privilegiada do belo cenário verdejante do Prado de Enyera, de Seraz e do pequeno formigueiro humano que avançava em direção ao vilarejo tomado pelos inimigos. Havia poucos focos de fumaça, felizmente, o que indicava que os orcs mantiveram a promessa de não o incendiar e pretendiam honrar a proposta de duelo. Ele arremeteu para baixo e deu um rasante sobre os próprios soldados, de espadão em riste, para incentivá-los. O deslocamento de ar fez tremular os estandartes de Dalgória e Baldúria, e as tropas responderam berrando o nome dos reinos e de Baldur. Mesmo com o vento assobiando nos ouvidos, o barão ouviu e sorriu, tanto pela reação dos homens, quanto pelo próprio domínio da montaria alada. Ele se lembrou da primeira vez que voou em uma águia gigante, subindo sem pensar na garupa da montaria de Sindel, momentos depois de ter conhecido a salim alfar, para recuperar a presa de Amaraxas cravada na pedra flutuante do castelo voador. Desde então, na posição de soberano dos elfos conquistada com o casamento com Sindel, Baldur tinha aprendido a voar sozinho, aplicando a aptidão natural que possuía com cavalos para controlar a montaria alada usada pelos rapineiros. Aquela era a mesma águia que o conhecia desde o primeiro voo intempestivo do barão, diante da ameaça de um dragão descomunal. Nada assustava Delimira.

Baldur decidiu ir montado na águia em vez de duelar a cavalo por conta da natureza da montaria de Rosnak. Os orcs usavam nossorontes, grandes quadrúpedes de couro blindado e chifres compridos na ponta do focinho, cujo peso e pernas curtas transmitiam uma aparência enganosa de lentidão — na verdade eles eram capazes de realizar uma arrancada devastadora, e muitos Dragões de Baldúria pagaram com a vida até que os cavaleiros humanos soubessem lidar com a força e a velocidade daquela investida. O barão queria tirar essa vantagem de Rosnak e surpreendê-lo com uma tática inusitada: atacá-lo pelo ar, arrancá-lo do nossoronte e soltá-lo lá do alto. O futuro de Dalgória estava em jogo, e Baldur não pretendia arriscá-lo por conta de algum sentimento bobo de honra de cavalaria; ademais, ele estaria enfrentando um monstro invasor, não outro cavaleiro humano. As regras de justas e duelos não se aplicavam ao caso. Ele pretendia acabar com o combate naquela investida surpresa. Se Rosnak sobrevivesse a ser estraçalhado pelas garras de Delimira, certamente não sobreviveria à queda ao ser solto no céu.

Uma pequena massa de orcs estava saindo de Seraz e começava a se posicionar em um semicírculo diante do vilarejo, tocando atabaques de guerra. Obviamente, o resto da força invasora tinha ficado para trás, a fim de garantir que não era um truque das forças conjuntas de Dalgória e de Baldúria, mantendo Seraz refém. Se os

orcs não tivessem conseguido fugir e se abrigar ali, o conflito já teria terminado sem a necessidade daquele espetáculo arriscado. Com a vida dos aldeões em jogo, os monstros ainda tinham uma chance. Baldur balançou a cabeça e parou de lamentar pelo que não podia ser alterado, pelo que ficou no passado. Sindel costumava dizer que o tempo era como as águas de um rio; elas nunca voltavam para trás, apenas seguiam em frente, e nenhuma magia era capaz de reverter isso.

A imagem mental da esposa fez o barão pensar em Baldur, nos amigos e em Baldúria. Eles eram sua força, eram mais poderosos que o espadão de cavaleiro e as tropas sob seu comando reunidas lá embaixo, que já haviam parado diante dos inimigos e agora entoavam o nome do líder das forças unidas do ducado e do baronato. Baldur pretendia honrar a confiança depositada nele acabando com aquele orc desgraçado num golpe só.

Agora concentrado apenas no combate, o Barão de Baldúria arremeteu novamente para baixo, repetiu o rasante em resposta ao clamor de seus soldados e pousou adiante das tropas humanas. Ele e Rosnak se encararam dentro de um imenso círculo formado pelos apoiadores de ambos os lados no conflito. Montado em Delimira, Baldur sentiu pelas costas os olhares ansiosos de Guilius, Sir Barney, Carantir, Kendel e o Capitão Sillas, parados à frente dos guerreiros dalgorianos e baldurianos concentrados lá atrás. Do lado do inimigo, apenas uma velha orc toda curvada estava adiante do pequeno exército de monstros, situada entre as criaturas e o líder montado em um nossoronte. Ela se aproximou e pareceu benzer Rosnak com um galho seco cheio de penduricalhos; Guilius, o pajem do barão, também chegou perto, entregou o escudo de vero-aço pintado com os símbolos de Baldúria e verificou as fivelas e armas de Baldur. Cumpridos os rituais de cada cultura, assim que a sacerdotisa e o escudeiro voltaram para as fileiras, os campeões dos orcs e dos humanos estavam prontos para duelar.

Os dois se avaliaram uma última vez, com olhares intensos e compenetrados. Baldur estava todo enlatado dentro da armadura de placas de Irmão de Escudo, feita de vero-aço, com o cinturão de grão-anão recebido em Fnyar-Holl, e o escudo de Dragão de Baldúria, também de vero-aço e de manufatura anã. O elmo era um modelo daliniano sem viseira, que ele achava mais prático para voar, sem limitar a visão como o típico elmo fechado de cavaleiro. Em cima de uma águia gigante, era preciso baixar a cabeça muitas vezes a fim de olhar para o solo, e um elmo de cavalaria tornava isso impossível. O barão levava uma espada à cinta, e o espadão de cavaleiro estava na sela de Delimira, pronto para ser sacado no momento da investida.

Se o líder humano era uma massa blindada e reluzente, Rosnak estava praticamente desnudo em comparação. O orc, que era bem maior que o oponente, só usava uma tanga rústica de peles e uma proteção no braço esquerdo feita de ferro

com espinhos. O torso nu e musculoso era cheio de tatuagens místicas e veias que pulsavam de maneira inatural, no mesmo ritmo que a respiração pesada, como um touro prestes a atacar. Na cintura estavam presas duas machadinhas de arremesso; o eskego ele já levava em uma das mãos, pronto para o combate.

As montarias não podiam ser mais diferentes. Enquanto Delimira tinha o porte majestoso de uma águia gigante em atitude de espreita inabalável, examinando a presa friamente, o nossoronte era um monstro quadrúpede irrequieto e bufante, que torcia o pescoço como se já antecipasse a chifrada que pretendia desferir no alvo. De certa forma, os animais refletiam a índole e o estado de espírito de seus mestres.

O silêncio do impasse a respeito de quem iniciaria o desafio só era quebrado pelas bufadas do nossoronte e pelo burburinho inquieto da massa de orcs; no contingente humano, a respiração estava presa coletivamente, no aguardo das investidas. Ambos os lados sabiam o que estava em jogo e tinham seu próprio jeito de lidar com a ansiedade.

Dos dois campeões, quem finalmente perdeu a paciência foi Rosnak. Com um urro que despertou seus apoiadores a gritar junto com o líder, o grande orc impeliu o nossoronte à frente, brandindo a acha de barba. As pernas curtas do animal o impulsionaram com uma velocidade impressionante, com Rosnak em cima dele babando de fúria e aparentemente ficando maior à medida que se aproximava.

Assim que o adversário berrou, dando a entender que iniciaria a carga, Baldur ganhou os céus com Delimira. Foi a vez de as tropas humanas soltarem o fôlego preso e os gritos de incentivo ao barão. A águia gigante desenhou um arco na direção de Rosnak, para atacá-lo por cima, e mergulhou com as garras expostas, com a intenção de pegar o orc, rasgá-lo e desmontá-lo ao mesmo tempo. Baldur sacou o espadão enquanto descia como uma flecha em direção ao bólido que cruzava o prado com uma rapidez difícil de acreditar para um conjunto tão pesado de montaria e cavaleiro.

Difícil de acreditar também foi a empinada que o nossoronte deu, ao ter as rédeas puxadas por Rosnak. O animal ficou subitamente em pé nas patinhas traseiras e deu uma chifrada para o alto, interceptando com violência a investida aérea de Delimira. A manobra inesperada pegou Baldur e a águia de surpresa, e o choque das duas montarias em alta velocidade derrubou os cavaleiros e os animais. Delimira caiu para o lado, com o chifre do nossoronte cravado fundo no torso, e puxou consigo o quadrúpede. Baldur resistiu na sela até o último instante e conseguiu rolar no solo sem ficar preso embaixo da águia gigante, como havia aprendido com os rapineiros de Sindel, mas o impacto e o peso da armadura de placas o deixaram desnorteado, sem fôlego e com dificuldade para ficar de pé. Ele só enxergava a nuvem de terra e grama levantada pela queda dos quatro envolvidos na carga.

Da parte de Rosnak, ele não tinha imaginado que o impacto seria tão avassalador e não conseguiu se manter no nossoronte. O líder orc caiu para trás com força, mas teria se levantado imediatamente graças à compleição física vigorosa se não tivesse batido com a cabeça no chão e perdido brevemente a noção do que havia acontecido. A mesma nuvem de terra e grama também atrapalhou a sua compreensão da situação.

A questão era que Rosnak nunca havia sido derrubado de uma montaria anteriormente; Baldur, sendo cavaleiro de ofício desde muito jovem, tinha aprendido a cair antes de saber cavalgar. Quando a poeira baixou, o humano enlatado já estava de pé, tomando ciência dos arredores, ainda que cambaleante. O líder orc estava longe, mas o nossoronte se encontrava perigosamente perto, tentando tirar o chifre da águia gigante moribunda. Se a montaria se recuperasse, Baldur teria *dois* adversários monstruosos pela frente. Sem tempo para lamentar a morte iminente da fiel Delimira, agindo por puro instinto de combate, o cavaleiro recuperou o espadão que havia caído da mão ali perto e investiu contra o nossoronte. Antes que terminasse de soltar o chifre, o animal recebeu um golpe mortal na dobra entre as placas blindadas da nuca, como um boi sendo abatido. O barão se afastou das montarias, deixando que ambas morressem longe dele, e voltou a atenção para o orc que finalmente estava de pé e furioso por ter visto o nossoronte ser morto. *Ótimo*. Baldur também estava irado por ter perdido a águia de Sindel. Agora ele e o inimigo estavam quites.

— Eu vou ouvir muito da minha esposa por causa dessa águia — bufou o cavaleiro em um idioma orc bem rudimentar. — Você vai pagar por isso, orc filho da puta.

— Eu vou devorar você por horas, humano — respondeu Rosnak. — Minha mãe vai manter você vivo durante várias refeições.

— Aquela velha lá é a sua mãe? Deve estar corcunda assim de desgosto por ter parido um filho chorão e frouxo.

A provocação surtiu o resultado esperado por Baldur, e Rosnak partiu com tudo para cima dele, brandindo a acha de barba com selvageria. Assim de perto, o barão notou que o orc de fato pulsava de uma maneira estranha, e que os olhos e a boca emitiam uma luz arroxeadada sobrenatural. Ele teria que matar o oponente tão rápido quanto o nossoronte, antes que Rosnak revelasse algum poder místico que o verdadeiro Baldur não fosse capaz de suportar. O cavaleiro ergueu levemente o escudo, sem abrir de todo a guarda, e recebeu o impacto da arma do adversário — com uma força descomunal muito além do que o corpanzil do orc prometia. Baldur se lembrou da pisada de Bernikan, quando interpôs o escudo de verdadeiro aço entre o líder dos demônios e o Deus-Rei Krispinus para salvar o monarca caído. Desde então ele não tinha sido golpeado com tanta pujança em combate.

O escudo absorveu parte do impacto, mas o vero-aço — a liga metálica com propriedades mágicas forjada pelos anões — chegou a ser cortado pela lâmina da arma do oponente, que com certeza só podia ser encantada também. Baldur sentiu uma dor lancinante no braço e ombro esquerdos. Rosnak puxou o eskego com força, a ponta curva da acha de barba engatou no escudo e abriu a guarda do humano, mas ele não conseguiu arrancar a proteção como pretendia. Urrando sem parar, o orc então sacou a machadinha de arremesso com a mão esquerda e atacou a cabeça do oponente, que conseguiu erguer o espadão a tempo de apará-la. Ferozmente, como se possuído por uma velocidade preternatural, Rosnak voltou a atacar com o eskego.

Baldur decidiu sacrificar o escudo de vez para neutralizar a arma mágica da criatura. Ele não se defendeu, e sim *golpeou* a acha descendente com o escudo. A lâmina do eskego varou e ficou presa no vero-aço, quase atingindo o braço do cavaleiro, que soltou o escudo a tempo. A manobra fez Rosnak perder um pouco do equilíbrio, e no breve instante que o orc reposicionou as pernas, o barão manteve o ímpeto à frente e cravou o espadão entre o abdômen e o quadril do monstro. Baldur colocou toda a força e o peso do corpanzil blindado nessa estocada, e o inimigo um pouco desequilibrado se transformou em um oponente derrubado no chão.

O barão desabou por cima dele, continuando agarrado ao cabo do espadão, varando ainda mais a carne, querendo que a ponta trespassasse o orc enorme e furasse o solo, mas foi arrancado dali pelo braço esquerdo de Rosnak. Baldur caiu sentado, enquanto o adversário se levantava, parecendo estar mais furioso, parecendo estar... *crescendo*? O orc inchou, as veias saltaram, enquanto o espadão do humano pendia acima da tanga, sangrando em profusão. Ele cambaleou um pouco, jogou a cabeça para trás e, quando se voltou novamente para o adversário, a boca emitiu um brilho intenso.

O tempo que o orc monstruoso se preparou para atacar foi o tempo que Baldur usou para pegar desesperadamente o escudo caído, com a arma do inimigo cravada nele. Ajoelhado no chão, o cavaleiro ergueu a proteção, que aparou um raio infernal cuspidor por Rosnak. Duas camadas de vero-aço — no escudo e na armadura de placas — salvaram a vida de Baldur, mas o escudo rachado cedeu e libertou a acha encantada do orc. Antes mesmo que ela caísse no chão, o barão pegou a arma pelo cabo e se lançou à frente. Rosnak, que se recuperava do esforço de cuspir a rajada de energia no oponente, ainda tentou erguer o braço esquerdo blindado para aparar o golpe, mas foi lento diante do ímpeto do humano, que cravou o eskego mágico no meio de sua testa.

O pouco de energia demoníaca que ainda havia dentro do líder orc o sustentou vivo por um breve instante. Ele soltou um olhar de ódio para o adversário... e desabou morto.

O baque da criatura imensa ao cair no chão foi o sinal para que as tropas humanas explodissem em comemoração. Baldur olhou ofegante para o inimigo caído. *Realmente*, pensou ele, *não tinha sido um golpe só; foram dois*. Um feriu, o outro matou. Com um sorriso, o barão considerou que Kalannar teria ficado orgulhoso daquilo.

Baldur afastou da mente o combate finalizado e se voltou para os orcs com um olhar severo, enquanto sentia a aproximação dos aliados. A massa de inimigos estava agitada. Diante dela, a velha sacerdotisa parecia estar tendo um chilique. A figura corcunda e encarquilhada olhou feio para o líder dos humanos e começou a executar um gestual rápido enquanto empostava a voz no ritmo óbvio de um encantamento. A orc estendeu os braços magros e pustulentos para o cavaleiro, mas a magia foi interrompida por uma azagaia que cruzou o prado e se cravou com incrível precisão no meio do peito da velha. O impacto jogou a sacerdotisa longe.

O barão virou o rosto e viu Sir Barney ao seu lado, já com outra azagaia na mão, pronta para ser disparada na tropa inimiga. Ao lado do líder dos Dragões de Baldúria, Carantir estava com uma flecha que emanava um brilho mágico preparada no arco apontado para os orcs. Baldur fez um gesto de agradecimento com a cabeça e outro com a mão para contê-los, depois arrancou a acha de barba do crânio do inimigo abatido e foi à frente desafiar a multidão de criaturas.

— Eu derrotei seu kanchi como mandam as tradições e é essa a paga de vocês?
— gritou ele. — Agir com desonra diante de um resultado honesto?

O cavaleiro avançou, apontando para a massa inquieta com a arma de Rosnak.

— Alguém mais quer me desafiar, além do antigo kanchi frouxo de vocês?

Alguns orcs começaram a se agitar mais e a insuflar um indivíduo especialmente grande, que se sentiu fortalecido pelo apoio dos outros e deu alguns passos à frente. Baldur nem esperou pelo desafio formal; orcs entendiam apenas a linguagem da brutalidade, como Dalgor havia escrito nos diários de guerra. O barão simplesmente arremessou a acha de barba na direção da criatura; a arma se afundou em seu pescoço grosso e, em seguida, saiu do ferimento e voltou para a manopla de um surpreso Baldur, antes mesmo que o orc desmoronasse no chão, com a cabeça presa ao corpo por apenas alguns tendões.

A tropa unida de Dalgória e Baldúria novamente irrompeu em comemoração enquanto os soldados se aproximavam sob o comando do Capitão Sillas. Os guerreiros humanos eram muito superiores numericamente em relação ao pequeno contingente de orcs que tinha saído do vilarejo motivado pela certeza da vitória de seu líder. Agora, pelas leis das tribos, eles tinham um novo comandante, que não só havia derrotado em combate o antigo kanchi, como também matado um novo postulante ao cargo. Nenhum outro orc se ofereceu para contestá-lo. As criaturas

não tinham outra escolha a não ser reconhecer e aceitar o humano como novo líder, um fato inédito na história da raça.

Ainda se recuperando da surpresa, com os olhos na acha mágica, o barão começou a ouvir o próprio nome ser entoado pela massa de orcs.

— Kanchi Baldur! Baldur! Baldur!

Aproveitando a deixa, ele ergueu o eskego ensanguentado do finado Rosnak em um gesto de triunfo, o que provocou a saudação em uníssono de todas as tropas em volta dele, de humanos, elfos e orcs.

Sem ser visto à beira do grupo de orcs, escondido por uma capa mágica, Jenor assistiu ao desfecho do embate entre Rosnak e o líder das forças humanas locais. Como ele havia considerado inicialmente, o resultado pouco importava para Korangar — Dalgória tinha passado por uma guerra custosa, havia perdido muitos homens e estava desestabilizada o suficiente para não ser capaz de resistir à invasão das forças da Nação-Demônio. Porém, a cautela mandava ficar de olho nesse tal Barão Baldur, que tinha chegado com reforços da vizinha Baldúria e virado, em pouco tempo, a maré do conflito a favor dos dalgorianos. O cavaleiro agora parecia estar assumindo o controle dos orcs, outro fator de preocupação. Ainda que a missão estivesse supostamente concluída, o espião korangariano decidiu continuar observando os acontecimentos enquanto aguardava a chegada do Império dos Mortos.

Ele foi se afastando, às ocultas, com a mente fervilhando com planos dentro de planos.

CAPÍTULO 10

KANGAARD, KORANGAR

Derek Blak estava vigiando a movimentação do porto de Kangaard do quarto de uma hospedaria antiga. Aquele ponto privilegiado permitia que ele observasse toda a operação de guerra, além de entre ouvir conversas dos marinheiros nas ocasiões em que descia ao térreo para comer e beber. Das três dromundas que o agente de Krispínia tinha visto atracadas pela primeira vez, recebendo uma carga temível de desmorts, restava agora apenas uma belonave sendo abastecida por necromantes de guerreiros esqueletos. Ao longe, no mar, havia oito dromundas prontas para partir. Mas partir para onde? Derek precisava saber e informar Ambrosius. O velho manipulador de Tolgar-e-Kol já estava ciente das intenções de Korangar por meio da mensagem enviada pelo pendanti, mas era necessário descobrir os planos de guerra do Império dos Mortos. Até aquele momento, Derek não tinha conseguido apurar nada entre os marinheiros e temia que de fato precisasse fazer uma ação mais drástica e arrojada para tanto.

E falando em ações drásticas e arrojadas, em meio à investigação, ele ainda pretendia sequestrar um navio mercante no porto, embarcar os refugiados que Lenor conseguisse reunir e despachá-los para Baldúria antes que a guerra começasse de fato. Essa parte Derek não havia deixado muito clara na última comunicação com Ambrosius, pois temia não receber permissão para executar a operação, mais por conta do Grande Rei Krispinus do que do próprio Ambrosius — ele se lembrava nitidamente da atitude do Deus-Rei quando a rainha alfar veio anunciar sua rendição, intermediada por Baldur depois que o Primeiro Dragão tinha sido morto. “Os elfos serão caçados e exterminados até a penúltima criatura”, Krispinus tinha dito com sede de sangue na voz. Aquilo havia gelado o sangue de Derek. Durante os anos seguintes, em que serviu no Palácio Real como guarda-costas da Rainha Danyanna, ele ouviu muitas vezes o Grande Rei maldizer a decisão de ter aceitado a rendição e expressar desgosto por ter os elfos da superfície como súditos.

Talvez Krispinus não fosse tão magnânimo pela segunda vez. Lá atrás, na Praia Vermelha, os alfares já tinham sido realmente derrotados, e ter cedido não custou muita coisa ao Deus-Rei além do orgulho de guerreiro ferido; mas, neste momento, a guerra com Korangar ainda nem começara e podia desandar para o lado de Krispínia. Derek Blak tinha certeza de que Krispinus não daria abrigo a inimigos

declarados, mesmo sendo refugiados civis. Ele pensou em Baldur, que tinha confrontado o Grande Rei e desposado Sindel nas barbas de Krispinus para garantir a proteção para os alfares, e torceu que o cavaleiro grandalhão comprasse a briga dos korangarianos.

Algo dentro de Derek tinha certeza de que Baldur faria isso.

Um som na porta tirou o guerreiro de Blakenheim dos devaneios. Ele ouviu Jadzya entrando no quarto e retirou as mãos dos cabos dos gládios, que foram para lá por instinto ao ouvir o barulho.

— Teve sorte? — perguntou ele.

— Nada. O temor e a curiosidade no salão são gerais, mas ninguém arrisca fazer um comentário mais revelador a respeito da operação militar ou trocar duas palavras que sejam. O medo do Triunvirato é palpável. — A korangariana foi até a janela com um ar frustrado. — E você?

— Estou de olho naquele bergantim ali. — Derek apontou para um navio de dois mastros e velas quadradas, parado a duas baías da dromunda. — Eu apurei que ele voltou das Ilhas Kaskarras e foi descarregado recentemente. Seria ideal para embarcar os refugiados.

— Temos alguns rebeldes que são tripulantes experientes e já se ofereceram para guiar a embarcação, porém não são guerreiros capazes de tomar um navio. Guerreiros capazes de *derrotar* agentes do Triunvirato. — Jadzya fez uma pausa, olhando para ele admirada. — Eu soube de sua ferocidade e entrega em combate ao salvar a família do Rizer. Esse contou para o Lenor, muito impressionado. Aquilo tudo foi uma encenação para impressionar a Insurreição?

O enviado de Krispínia respirou fundo e pegou na mão dela. Muito magra. Aquela mulher era linda demais para passar fome.

— Em parte, sim — admitiu ele, notando, contente, que ela não fez menção de recolher a mão. — Eu queria ser notado por vocês. Mas... eu... eu não podia permitir que aquilo acontecesse. Que os exilarcos sugassem as almas daqueles infelizes. Eu já tive... a minha alma sugada por uma sovoga. Não desejo isso para o meu pior inimigo.

— Você teve a alma sugada por uma sovoga e está *vivo*? — Os belos olhos de Jadzya pareceram saltar das órbitas.

Derek Blak estava nitidamente incomodado, mas alguma coisa dentro dele quis sair, o peito quis se abrir para aquela desconhecida. Não só pela beleza dela, mas talvez pelo fato de Jadzya ser korangariana, de conviver com aquela realidade infernal a vida inteira. A insurgente o compreenderia mais do que qualquer outra pessoa.

— Na verdade, como eu pesquisei mais tarde, caso a gema seja quebrada pouco tempo depois de a alma ter sido sugada, ela volta para o corpo, se ele ainda não

tiver morrido ou sido destruído. Um... — ele hesitou ao pensar se o termo se aplicava a Kalannar — ... *amigo* quebrou a sovoga, e eu voltei à vida com a alma intacta. Eu acho. É uma experiência que me assombra até hoje.

Agora foi a vez de Jadzya hesitar. Ela recolheu a mão e tocou na barba rala do enviado de Krispínia, fazendo um carinho tímido, antes de dizer: — Eu devia ter notado que você era robusto demais para ser um korangariano. — Jadzya riu do próprio engano. — Nós somos mantidos no limite da fome. Mais fáceis de controlar. Mais perto da cova, de onde o Triunvirato nos retira para continuarmos escravizados.

Derek pegou na mão dela novamente e falou:

— Eu não posso prometer libertar todos vocês, mas quem couber naquele bergantim, eu garanto despachar em segurança para Baldúria.

A korangariana não só manteve a mão na dele, como apertou levemente, em outro carinho tímido.

— Como é essa Baldúria, afinal? — perguntou ela.

— Bem, para começar, faz sol. Muito sol, aliás. É uma vila pesqueira, muito, *muito* menor que Kangaard. — O guerreiro de Blakenheim virou o rosto para a janela, que dava vista para a imensidão do maior porto de Korangar. — E tenho amigos lá, entre eles a autoridade local, o Barão Baldur.

E Kyle, pensou Derek, que a essa altura já devia ser um homem feito. O menino que deu a sorte de dividir a mesma cela de prisão que ele e, por isso (e também por méritos de uma agilidade impressionante), foi libertado por Ambrosius para embarcar no resgate de um rei — no caso, um monarca anão destronado. Aquilo parecia ter ocorrido várias vidas atrás. O enviado de Krispínia considerou se deveria comentar que havia um svaltar e um korangariano entre os senhores de Baldúria, mas o pensamento foi interrompido quando ele voltou o rosto para Jadzya apenas para sentir um beijo na boca.

Os planos para sequestrar o navio mercantil e enchê-lo de refugiados ficou para algumas horas depois.

ARREDORES DE KANGAARD, KORANGAR

Em um ponto do litoral afastado do porto de Kangaard, um acampamento miserável se escondia na praia de seixos como um caranguejo assustado. Pouco mais de duzentas pessoas haviam chegado lá seguindo a palavra de Lenor, acreditando em sua profecia de que a saída para uma vida sofrida em Korangar seria o mar. Eram devotos fiéis que tinham vindo dos quatro cantos do império, haviam sofrido

perseguições, fome e até os inexplicáveis ataques do solo, que tentou engolir os peregrinos durante a jornada. Um número três vezes maior ficou pelo meio do caminho — e os homens, mulheres e crianças que lograram êxito eram quase tão cadavéricos quanto os parentes mortos-vivos com quem conviviam naquela sociedade que idolatrava a morte.

Lenor olhou para aquela massa desmazelada, tentando entender o que os encantamentos de vidência haviam lhe apontado. A magia dissera que Kangaard representaria a liberdade para aqueles pobres coitados, mas até alguns dias atrás o líder da Insurreição não compreendia como aquela visão se concretizaria, pois o porto estava militarizado e ainda permanecia a dúvida do destino final — o Chifre de Zândia ou as Ilhas Kaskarras —, sem que um agouro lhe indicasse o caminho a seguir. Então, uma nova magia lhe mostrou a imagem de um corvo que surgiria para ajudá-lo, na figura desse recém-chegado agente de Krispínia com codinome Asa Negra, que lhe falou do tal reino de “Baldúria”.

Ele pensou em Exor, considerou o momento em que o Libertador determinou que a Grande Sombra seria o destino para o êxodo dos então escravos do Império Adamar. Será que Exor teve dúvidas ao conduzir seus correligionários para uma terra desconhecida assim como ele? — Lenor estava se questionando nesse momento. Ou foi movido inabalavelmente pela fé em si mesmo e no próprio bordão de liberdade, “mil vezes morrer de fome a viver mais um dia sob o jugo adamar”? O líder insurgente passou os olhos novamente pela massa — seu povo *estava* morrendo de fome, e o terreno que o Libertador escolheu no passado agora estava engolindo os descendentes dos escravos revoltosos como um korangariano faminto. Exor, pelo que se sabia, não possuía poderes de vidência, mas, se possuísse e tivesse visto o destino da massa de fujões, teria levado a cabo o plano mesmo assim? Lenor vinha realizando todos os encantamentos de predição que conhecia, mas até o momento não havia obtido nenhuma resposta a respeito de Baldúria e Krispínia, a não ser uma perturbadora imagem de um mar de sangue, um agouro terrível para quem pensava em se lançar ao oceano. Se ao menos tivesse concluído os estudos na Torre de Vidência, se tivesse ido além do título de mestre em vidência do oitavo grau, ele teria acesso a rituais e sortilégios mais poderosos, poderia decifrar outros mistérios que as magias recentes lhe revelaram, como a visão do Velho Inimigo na forma de uma silhueta preta, jurando a vontade de reunificar Zândia. Para “reunificar Zândia”, considerou Lenor, os korangarianos deveriam estar rumando para a Morada dos Reis, de onde seus antepassados saíram, e não para uma terra desconhecida tão ao sul, tão distante da antiga capital adamar.

O líder da Insurreição levou a mão ao bolsão onde guardava os documentos do irmão, que apontaram a instabilidade do subsolo de Korangar. Ironicamente, era uma *previsão* tão boa ou melhor do que qualquer uma feita pelos arquimagos da

Torre de Vidência — e assim como o Imperador-Deus Ta-lanor, o Profeta Louco, que previu a ruína do Império Adamar, o irmão de Lenor pagou com a vida pelo presságio. Predizer o futuro nunca foi bom negócio, seja para videntes de ofício ou para geomantes intronetados.

No meio do conjunto de tendas improvisadas, ele viu surgir Derek de Blakenheim e Jadzya, seguidos por um pequeno grupo de refugiados. A linguagem corporal dos dois indicava sutilmente que eles eram íntimos agora, exatamente como previsto. Lenor torceu que o resto da visão envolvendo o agente de Krispínia fosse tão certo assim. Ele aguardou que os demais se aproximassem, enquanto meditava a respeito dos presságios.

Derek veio à frente de doze homens junto com Jadzya e parou diante de Lenor. Antes de se dirigir ao líder da Insurreição, ele se virou para os korangarianos e tentou passar confiança no olhar. Eles estavam cientes do caráter suicida da missão que o granej havia proposto: atacar o porto de Kangaard, sequestrar um navio e trazê-lo até ali, a fim de embarcar os refugiados para uma viagem ao desconhecido, com a promessa de uma vida livre da tirania do Triunvirato. Aqueles eram homens de família, desesperados para retirar os entes queridos de Korangar, custasse o que custasse. Um deles havia prometido a Derek que daria a própria vida para garantir que os filhos saíssem do império; a esposa tinha falecido e sido reanimada como um desmorte que agora patrulhava as ruas em torno da casa da antiga família, para o horror das pobres crianças que viam a mãe todo dia naquele estado repugnante. As histórias dos outros rebeldes não eram muito diferentes: havia um jovem cujo pai teve a alma arrancada para servir de alimento para um demônio, e outro homem cujo filho mais velho foi exilado para as Ilhas Kaskarras por distribuir panfletos com propaganda de Lenor. Todos queriam se vingar do Império dos Mortos e ajudar quem pudesse escapar daquele sofrimento.

Derek Blak pretendia usar esse empenho e essa raiva contra Korangar a favor de seu plano.

— Muito bem. — O guerreiro de Blakenheim deu um último aceno de cabeça para os doze homens e sorriu para Jadzya e Lenor antes de prosseguir. — Eu pretendo criar uma grande confusão no porto de Kangaard para fugir com um navio sem ser perseguido imediatamente; assim teremos tempo de vir aqui e recolher toda essa gente. Vou me valer das táticas que os elfos da superfície vinham usando contra as forças de Krispínia: ataques rápidos e coordenados para mascarar o verdadeiro objetivo enquanto tiramos o barco de lá.

Ele deu um passo para trás e tocou no ombro de um korangariano um pouco mais corpulento e hirsuto.

— Esse é Nimor, que garante saber tirar um bergantim do porto.

O homem olhou para Lenor nitidamente emocionado por estar tão perto do líder do movimento em que ele acreditava. Todos os outros onze rebeldes passavam a mesma sensação de orgulho, honra e um pouco de timidez, como se estivessem diante de um ídolo.

— Um navio daqueles precisa de uns vinte homens para navegar, mas dá para fazer com seis, na emergência. Eu já escolhi a minha tripulação — disse Nimor, olhando para cinco indivíduos mais próximos a ele. — Todos têm alguma experiência naval e muita vontade de meter na bunda do Triunvirato.

Alguns riram, outros vibraram, um balançou a cabeça efusivamente. Lenor deu um sorriso benevolente para o grupo e se voltou para Derek, que continuou: — A Jadzya vai coordenar uma distração em dois pontos diferentes do cais, enquanto eu tomo o navio com o Nimor e seus homens. Depois, a gente se reagrupa no bergantim e escapa. É um plano simples e rápido o suficiente para o inimigo não ter noção do que está acontecendo.

A korangariana foi à frente com uma caixinha de ferro na mão. Ela abriu e revelou três lascas de pedra negra com veios vermelhos que pulsavam e soltavam um vapor quente de leve.

— Bralvogas — falou Jadzya, com um pouco de pesar na voz. — Um refugiado de Karaya trouxe para nós.

— Pelo que você falou, essas pedras têm um poder de destruição bem maior do que as gemas-de-fogo dos elfos — disse o enviado de Krispínia.

— Sim — concordou a mulher, com um pouco de tristeza. — São todas as que a Denafrin tinha para emergências. Para proteger o Lenor.

— Se meu plano der certo — disse Derek Blak —, não haverá mais emergências, nem necessidade de proteger seu líder.

— Não se preocupe comigo, Jadzya — falou Lenor finalmente. — Todos estão sacrificando algo em nome da causa. Minha proteção não importa mais, agora que estamos a um passo de fugir de Korangar, como eu previ. Derek, eu vou ceder minha guarda pessoal de orcs para a sua empreitada.

O líder da Insurreição ergueu a mão para a mulher, que fez menção de contrariá-lo, e lançou um olhar severo indicando que a decisão estava tomada e não admitia discussões. Jadzya, não querendo uma cena diante dos homens escolhidos pelo agente krispiniano, concordou com a cabeça. Derek repetiu o mesmo gesto, aliviado por dentro por poder contar com o reforço dos orcs, e se afastou com o grupo a fim de continuar os preparativos. Ele finalmente se empolgou com a perspectiva de sucesso daquela missão suicida. Afinal, já tinha invadido o Fortim do Pentáculo lotado de svaltares e demônios com apenas outros cinco homens — ou melhor, quatro, pois um deles tinha sido Kyle, um rapazote de voz fina na época.

Perto disso, tomar o porto de Kangaard cheio de desmortalos seria um passeio pelos jardins suspensos da Morada dos Reis.

CAPÍTULO 11

PINÁCULO DE RAGUS, RAGÚSIA

O Rio Saresi corria próximo ao Pináculo de Ragus e, além de ser a fonte de água da escola de magia, também era a principal sala de aula das turmas de aquamancia, por assim dizer. Desde que tinha sido aceita como arquimaga de Krispínia, Sindel vinha fazendo um intercâmbio arcano com o grão-preceptor e seus alunos, ensinando o jeito élfico de controlar as águas enquanto absorvia o conhecimento humano da mesma matéria. De início, alguns alunos demonstraram um pouco de resistência à presença da líder alfar, mas o sentimento foi levado pela correnteza assim que eles viram o domínio que ela exercia sobre o rio. Acostumados a copiar feitiços e decorá-los, a carregar grimórios pesados e tubos com pergaminhos, os estudantes humanos não concebiam como tamanho conhecimento místico podia ser adquirido apenas oralmente, como era a tradição élfica. Eles riam baixinho sempre que o grão-preceptor se enrolava para entoar os encantamentos no idioma alfar. Mas Sindel demonstrava paciência e insistia em ensinar a pronúncia correta para todos, oferecendo o argumento de que até o próprio marido, um guerreiro com mais vocação para andar a cavalo do que aprender línguas, conseguia se comunicar no idioma élfico de maneira satisfatória. Essa parte sempre causava uma interrupção na aula para que a salim falasse mais de si e do enlace inusitado com o Barão de Baldúria — e aumentava a empatia pela elfa, que, até então, era vista como representante de uma raça inimiga. Os humanos estavam ficando menos desconfiados, e mais curiosos e receptivos, o que Sindel julgava impossível fora do distante baronato.

Certa manhã, após uma longa palestra com dez colegas falando de sortilégios de proteção e anulação de efeitos mágicos invasivos — a maioria dos conhecimentos usados no encantamento que defendia o Fortim do Pentáculo —, Danyanna resolveu espairar ao ar livre e ver como a amiga estava se saindo. Ela se aproximou da margem do rio, onde Sindel ensinava a versão élfica do feitiço de andar sobre águas, e ficou observando, contente, a reação dos alunos e do grão-preceptor. Trazer a alfar para o convívio humano foi realmente uma boa ideia; os reinos se fortaleceriam ao absorver a sabedoria élfica e, quem sabe, a paz seria mais duradoura com a colaboração entre os dois povos. A rainha pensou na reação do marido, o deus da guerra, ao saber das notícias. No momento, Krispinus estava com

a cabeça no que mais gostava de fazer: atacar, conquistar e vencer inimigos. Ele e Caramir, obviamente. Os dois se encontravam na Faixa de Hurangar, região em conflito há anos que, aparentemente do nada, resolveu puxar briga com Krispínia — que reagiu imediatamente com a avidez e a violência que Danyanna sabia que o esposo aplicaria. A felicidade de Krispinus era palpável em cada comunicado que ele enviava, com insinuações nada sutis de que ela deveria estar lá também, fazendo chover destruição dos céus. Era para isso que existia a Garra Vermelha, a tropa alada do duque meio-elfo, argumentou a Suma Mageia, para desgosto do esposo. Deixe os meninos se divertirem com massacres e conquistas; ela já tinha tido uma boa dose disso na guerra contra os elfos.

Um leve ruído, um pouco mais que um farfalhar na grama, chamou a atenção da rainha para um grupo de arbustos próximos. Uma criança escondida tentava se aproximar sorrateiramente do rio lá na frente. Danyanna ouviu mais por sorte do que por ter uma audição aguçada, talvez por um instinto de perigo que não a abandonava mesmo com a aposentadoria da vida de aventuras; de outra forma, a criança teria passado despercebida. A Suma Mageia acompanhou com o olhar o avanço furtivo da silhueta entre as moitas e notou que era um menino, um... meio-elfo. Baldir, o filho de Sindel com Baldur. Ele era uma curiosa mistura dos pais, corpulento como os dois, com as feições delicadas da mãe no rosto amplo do pai, o cabelo entre o louro da salim e o castanho-avermelhado do barão, e a típica orelha de meio-elfo, nem tão pequena e redonda como a de um humano e nem tão grande e pontiaguda como a de um alfar. Baldir se movia com a graça élfica, mesmo com aquele físico robusto — ele não tinha nem dez anos, mas parecia grande como um rapazote de uns treze, talvez —, porém, lhe faltava um pouco da leveza de Caramir, por exemplo. Talvez viesse com o tempo, visto que o pequeno mestiço era criança ainda. Danyanna se perguntou se Baldir tinha herdado o espírito guerreiro do pai ou a vocação mágica da mãe.

Eis uma curiosidade que ela poderia matar com a própria Sindel.

A rainha se aproximou do grupo de alunos, sem querer chamar muita atenção para si, e perdeu Baldir de vista. *Muito bem, jovem meio-elfo, muito bem.* Danyanna trocou um olhar com Sindel, que aquiesceu e começou a encerrar a aula, passando o controle da turma novamente para o grão-preceptor. Quando notaram a Suma Mageia, os aspirantes a aquamantes fizeram saudações, e ela respondeu com gestos de agradecimento enquanto a salim se aproximava.

As duas arquimagas tomaram o rumo do Pináculo, que se agigantava ali perto.

— Tem sido boa a experiência para você? — perguntou a rainha.

— Sim, está sendo curioso e instrutivo ver os resultados que vocês, humanos, obtêm fazendo magia com uma abordagem diferente da nossa. E, confesso, muito divertido ouvir os diferentes sotaques tentando falar alfar.

— Eu ainda me atrapalho nos “efes” — disse Danyanna.

— Sim, eles saem horríveis — concordou Sindel, rindo.

As amigas deram mais alguns passos, se divertindo uma com a outra, até que a rainha interrompeu a conversa e se voltou para os arbustos à volta.

— Eu estou te vendo, Baldir — falou ela.

— Puta que pariu! — O menino saiu da moita praguejando em humano, quase em cima das duas.

— Que termos são esses? — A alfar parecia indignada e envergonhada ao mesmo tempo. — Pelo Surya! Que ele queime essa sua língua suja com a luz purificadora! Ah, Danyanna, me desculpe, ele aprende essas coisas horríveis com o pai!

A Suma Mageia não controlou o riso.

— Não se incomode, Sindel, eu convivo com guerreiros e conheço bem essa falta de modos. — Ela se voltou para o meio-elfo. — Mas sua mãe está certa, Baldir, esses não são termos dignos do filho de um barão e de uma salim, que dirá quando ele está diante da rainha.

O menino ficou momentaneamente roxo, olhou fixamente para o chão e, num piscar de olhos, mergulhou novamente nos arbustos e se afastou correndo.

— Baldir! — chamou a alfar, mas sem sucesso, pois ele já havia se mesclado à folhagem.

— Deixe-o, Sindel. Crianças são assim mesmo... ou pelo menos é o que dizem.

A voz da rainha ficou subitamente melancólica, e a salim notou. Expressões humanas nem sempre eram fáceis de interpretar, mas a voz transmitia sentimentos mais claramente, especialmente para a audição élfica.

— Nunca falamos a respeito disso. Você tem filhos? — perguntou Sindel.

Danyanna respirou fundo, ainda olhando para o ponto onde Baldir havia sumido.

— Não tive quando pude, e agora não posso mais ter. — Ela se voltou para a elfa. — Durante os estudos no Pináculo, e depois na vida de confraria de aventura, eu tomei muito chá de erva-das-nove-sangrias para não ganhar criança. Filhos teriam atrapalhado meus planos. Depois, quando me sentei no Trono Eterno, obtive a imortalidade dos adamares... e a infertilidade dos imperadores-deuses. Eu e o Krispinus não podemos ter filhos.

A salim se sentiu incomodada ao ouvir o nome do marido da amiga, pois jamais se esqueceria do momento em que se rendeu diante do Deus-Rei apenas para ouvi-lo dizer que caçaria e exterminaria todos os alfares e a manteria viva e presa. Se a rainha não tivesse intervindo, se Baldir não tivesse aceitado pedi-la em casamento para selar a paz, Krispinus teria executado a ameaça. Sindel fazia um exercício mental sempre que falava com a rainha humana para desconsiderar que Danyanna dividia o leito com aquele monstro sanguinário.

Ela preferiu se concentrar na curiosidade histórica a pensar naquilo.

— Por que o trono lhe tornou infértil?

— O Od-lanor saberia explicar melhor, mas a questão é que os imperadores-deuses adamares eram escolhidos entre eles, sem haver uma linha sucessória direta ao trono. Para impedir que um imperador-deus gerasse um herdeiro e tentasse passar o cargo dentro da família, a magia do Trono Eterno os tornava inférteis. No meu caso, ele não só me impediu de gerar filhos, como também me tornou imortal, como um adamar comum.

Sindel fez uma expressão incrédula ao ouvir aquilo, e a Suma Mageia sorriu, aproveitando para aliviar o clima com um comentário jocoso.

— Se você considera estranhos os costumes humanos — disse ela, com as mãos erguidas —, espere até conhecer os costumes adamares. Aquela é que é uma cultura esquisita.

A salim sorriu de volta, por estar mais acostumada com o humor dos humanos graças às brincadeiras de Baldur, ainda que não entendesse completamente certas observações irônicas. Sindel compreendeu, entretanto, que Danyanna pretendia mudar de assunto para não se fixar na questão da própria fertilidade.

— Nós, alfares, custamos a procriar. É um processo demorado de escolha do parceiro, e virilidade costuma ser uma característica rara entre os alfares machos. Não é fácil ser uma alfar e ter vontades...

Sua mente lembrou-se logo de Borel, o alfar que ela tanto desejou, campeão fiel de Bal-dael e exemplo raro de potência sexual que Kalannar, o svaltar de estimação do marido, tinha assassinado. Aquela era uma questão que Sindel resolveria no próximo século, quando Baldur estivesse morto, para não ofendê-lo, pois ele se achava amigo daquele ser desprezível. Assim como Danyanna tinha Krispinus na vida, o marido da salim também convivia com um monstro sanguinário. Kalannar não só havia matado Borel como também tirou a vida de Arel, o irmão de Sindel. Ele sofreria muito pelo que fez com os dois.

As lembranças do irmão se tornaram mais fortes quando ela e a Suma Mageia entraram no Pináculo de Ragus e passaram pelo andar dedicado ao estudo de piromancia, de onde emanava um calor escaldante. Aquele ambiente desafiava os dogmas alfares, pois a prática da magia de fogo era considerada uma heresia pelos elfos da superfície, que adoravam o “poder flamejante” do Surya — no caso, o sol. Mas Arel, sempre radical, sempre rebelde, tinha escolhido seguir o caminho profano da piromancia como feiticeiro e dominar a arte mágica proibida. Aquela decisão o levou a ser apontado pelo conselho dos anciões como salim, o líder dos alfares, em uma tentativa desesperada para ganhar a guerra com os humanos. E levou Sindel a atual condição de salim derrotada e rendida, súdita dos mesmos humanos que o irmão não conseguiu vencer, com ou sem piromancia.

Danyanna conhecia o tabu dos elfos em relação à piromancia e sentiu o incômodo da amiga, que desviou o olhar das salas de aula. Ela decidiu retomar a conversa para distrair Sindel.

— Falando em filhos, e o Baldir? Ele já aponta alguma vocação ou ainda é cedo para os parâmetros alfares?

— Ele ainda tem décadas pela frente para se desenvolver e definir suas aptidões — respondeu a elfa. — Mas... o Baldir já dispara flechas muito bem e consegue imbuí-las de poder mágico, ainda que timidamente. Pelo visto, tem tudo para se tornar um erekhe.

— Um arqueiro alfar que dispara flechas encantadas, certo? — perguntou Danyanna, que já sabia a resposta, mas queria manter a amiga pensando em outra coisa que não fosse piromancia.

— Exatamente. Meu marido tem um erekhe em nossa corte, o Carantir, que matou o Amaraxas com um quadrelo enfeitiçado.

— O Od-lanor me contou. Impressionante.

— O Carantir anda ensinando meu filho — disse Sindel. — Nunca em tantos anos de vida eu imaginaria que teria um filho meio-alfar, e que *ele* teria um meio-alfar como preceptor. Nós sempre enxergamos os mestiços como aberrações, como seres abjetos oriundos de uma relação imprópria entre um alfar e um humano. Agora... eu simplesmente não imagino minha vida sem ele, nem penso em não o amar.

A líder dos elfos fez uma pausa e se voltou para Danyanna, enquanto ambas continuavam andando.

— Desculpe, eu não deveria estar falando essas coisas... de sentimentos a respeito de filhos.

A Suma Mageia achou por bem levar o assunto para outro lado, antes que as duas ficassem melancólicas demais.

— E o Baldur, você o ama?

— No momento em que me viu, notei que ele ficou... interessado. Foi em meio a uma grande discussão, havia vozes alteradas, decisões rápidas sendo tomadas em um idioma que não era o meu... mas ele, como vocês dizem, me devorou com os olhos. E logo depois já estava voando comigo em Delimira, minha águia gigante. Eu me senti estranhamente à vontade com aquele humano, com quem eu nunca imaginaria que trocaria uma palavra na vida, que dirá propor uma trégua para enfrentar um dragão adormecido... ou me casar.

Sindel parou, um pouco emocionada pelas lembranças, e encarou a amiga novamente.

— Nós discutimos muito, o Baldur é bem teimoso, mas eu o amo demais. Obrigada por ter sugerido o casamento. Ele é um humano muito bom, para mim,

para os alfares e para o Baldur.

Danyanna parou diante da porta dos aposentos da salim, onde ela ficaria, e falou: — O Od-lanor também diz isso a respeito do Baldur. Ele me contou mais sobre o homem além do que eu já conhecia, além do herói da Confraria do Inferno, além do Barão de Baldúria. Fico contente que aquela minha ideia de casamento às pressas tenha feito vocês dois felizes e que o fruto desse casamento tenha sido o Baldur. Que ele seja um símbolo da união de nossos povos, assim como é a nossa amizade, Sindel.

As duas rainhas se despediram e combinaram de se ver mais tarde, na reunião de elementalistas. Quando a Suma Mageia se retirou, a elfa ficou considerando o tom da conversa e notou que andava sufocando a saudade por Baldur e a preocupação pelo andamento da guerra com os orcs em Dalgória. Sindel tinha saído de Bal-dael a contragosto, após muita discussão, por decisão tomada unilateralmente pelo marido em nome da segurança dela e de Baldur. Pela salim, ela teria ficado e ajudado Baldur com seus poderes, comandando a tropa de rapineiros enquanto o marido cuidava da cavalaria que tanto amava. O convite de Danyanna tinha vindo a calhar para que Sindel deixasse Baldúria de cabeça erguida, sem admitir que tinha cedido às ordens do esposo. Agora, porém, a birra deu lugar ao sentimento de ausência. Baldur era realmente um humano bom.

Sindel se dirigiu à bacia d'água no aparador e começou a realizar um encantamento para ter uma visão do marido.

Que o Surya permitisse que Baldur estivesse vivo.

CAPÍTULO 12

KANGAARD, KORANGAR

O planejamento de uma invasão em Korangar ia contra todas as regras do bom senso aplicáveis a esse tipo de operação. Geralmente, invasões ocorriam na calada da noite, pelos motivos óbvios da ausência de pessoas e da presença da escuridão. Em Korangar, isso pouco importava. Demônios e desmorts eram notívagos e enxergavam no escuro, ou seja, o período noturno era tão movimentado quanto o diurno e não havia garantia de invisibilidade. Assim sendo, contrariando seus instintos, Derek Blak planejou atacar o porto de Kangaard em plena luz do dia — ou no que passava por “luz do dia” em Korangar. Eternamente coberta pela Grande Sombra, a Nação-Demônio tinha períodos diurnos muito nublados, com céus alternando entre o cinza e o grafite, até chegar ao breu completo da noite. Era melhor circular pelo cais sem a necessidade de tochas ou lanternas, agindo naturalmente entre os trabalhadores portuários, até surgir o momento certo de invadir o bergantim.

Esse momento certo ocorreria quando duas equipes separadas atacassem pontos distintos de Kangaard, criando assim uma distração para permitir a abordagem do navio. Por conhecer a cidade, Jadzya havia ficado responsável pela escolha dos alvos: o farol do promontório na entrada do porto, que guiava o entra e sai das embarcações, e o empório diante dos armazéns. Ambos eram distantes entre si e do bergantim que Derek pretendia sequestrar, o que dividiria as atenções das forças de segurança. Ele notou que a última dromunda havia se juntado às demais no mar; agora eram nove navios cheios de desmorts. Os píeres vazios estavam aguardando a chegada de uma embarcação vinda das Ilhas Kaskarras — semelhante ao bergantim que Derek pretendia invadir — e três carracas de guerra, segundo o que Nimor havia apurado. Foi bom ter arrumado alguém que sabia conversar com os marujos, pois o guerreiro de Blakenheim e Jadzya não tinham conseguido tirar nenhuma informação dos estivadores durante a estadia em Kangaard.

A presença dos seis orcs cedidos por Lenor também foi uma boa contribuição ao plano, ainda que as criaturas representassem um impasse na fuga para Baldúria. Por mais que Derek tivesse garantido que Baldur daria abrigo aos peregrinos korangarianos, ele duvidava muito que o barão recebesse orcs em suas terras, especialmente por estar em guerra com eles no território de Dalgória. O líder da

Insurreição não ficou contente em informar aos cerca de trinta orcs reunidos nos arredores de Kangaard que eles não fugiriam com os humanos, mas prometeu que faria um esforço para retirá-los de lá em uma segunda etapa do êxodo. Tanto ele quanto Derek sabiam que isso era mentira; assim que a guerra entre Krispínia e Korangar estourasse, seria muito difícil tirar mais gente dali, especialmente orcs. Nenhuma força do Grande Reino se arriscaria por eles. Mas os seis fiéis guardacostas de Lenor estavam empolgados por ajudar no sequestro do bergantim, sonhando com o resgate prometido para o resto de seu povo. O líder da Insurreição não se fez de rogado em se aproveitar do fanatismo e boa-fé das criaturas e colocá-las à disposição de Derek. E Derek, que não tinha amor nenhum por orcs, especialmente depois de ter sido cercado por um bando deles no litoral de Dalgória durante o despertar de Amaraxas, também não se fez de rogado em usá-los como peças descartáveis em seu plano.

Neste momento, os orcs estavam mesclados naturalmente a outros integrantes da espécie que atuavam no transporte de cargas pesadas no porto. Nessak era o indivíduo que falava pelos demais e circulava perto de Derek Blak, à espera do sinal. O guerreiro de Blakenheim estava ao lado de Nimor, ambos também misturados à multidão, sem levantar suspeitas, degustando charutos baratos feitos com folhas produzidas nas Ilhas Kaskarras, como era hábito entre os marinheiros de Kangaard. Perto dos dois, os rebeldes selecionados por Nimor jogavam pega-seixo, uma variante do saco-de-ossos praticado em toda Krispínia. Derek lançava olhares para o bergantim, cuja tripulação não tinha permissão para sair e relaxar no porto — afinal, o trajeto até o arquipélago das Kaskarras era considerado de interesse imperial. Ele tinha conversado com Nimor e achava que era possível convencer os marujos do barco a se amotinar e fugir de Korangar, o que aliviaria o trabalho dos refugiados. Além dos tripulantes, o enviado de Ambrosius estava atento aos desmorts que faziam o serviço braçal de limpeza e aos guardas rondando o convés para evitar que algum marinheiro saísse do navio. A segurança estava mais de olho em quem se encontrava *dentro* do bergantim do que fora, para a alegria de Derek.

Entre uma baforada e outra, ele olhava para o farol e o empório ao longe. Na maldita penumbra de Korangar era impossível ver e ser visto a uma distância daquelas, o que impedia o contato visual com as duas equipes de rebeldes destacadas para semear o caos e gerar uma distração, mas a mesma baixa visibilidade forneceu o meio de Derek se comunicar com os sabotadores: os postes de iluminação distribuídos ao longo do porto. Os pontos de luz eram visíveis de ponta a ponta de Kangaard. O guerreiro de Blakenheim havia combinado com Jadzya que, assim que o poste diante do bergantim fosse apagado (tarefa para um dos orcs descartáveis), a confusão poderia começar.

Ele esperou que uma patrulha formada por dois cavaleiros infernais e um zoltashai — um demônio-farejador que lembrava um cachorro — se afastasse bastante, jogou o charuto no chão, acenou com a cabeça brevemente para Nimor e fez um gesto mais incisivo para Nessak. O líder orc deu um tapa no ombro de um comandado, que se dirigiu para o poste com um balde d'água e apagou a chama, mergulhando aquela região em uma penumbra maior, rompida apenas pela luz tênue que chegava dos postes vizinhos. As pessoas ao redor registraram o susto da escuridão repentina sem maiores alardes, mas um korangariano resolveu reclamar e foi silenciado pelo rosnado do orc responsável por ter apagado a luz do poste. Levaria algum tempo até que um funcionário do porto chegasse para acender a luz e questionasse o orc, mas Derek esperava que o pandemônio estivesse instaurado antes disso.

O agente de Krispínia olhou de uma ponta a outra do cais, observou o farol e o empório. Nada ainda. Os rebeldes eram determinados e esforçados, mas não eram combatentes experi...

BUM!

A explosão pareceu estremecer o porto inteiro. De imediato, Derek Blak se voltou para a origem do estrondo, lá no promontório, e viu o inferno incandescente na base do farol. Recortadas na claridade rubra dos destroços da estrutura — que não foi abalada a ponto de ruir naquele momento, mas parecia seriamente comprometida —, silhuetas tentavam escapar desesperadamente de um jorro de lava que mergulhava no mar e escorria pelo caminho que unia o promontório ao porto. Ele torceu para que esses vultos fossem os refugiados que acionaram a bralvoga no farol. Derek não conseguiu desgrudar os olhos do efeito devastador da lasca de pedra, nem deixar de compará-la com as gemas-de-fogo que os alfares usaram contra os humanos durante a guerra, que agora haviam perdido toda a fama de destruição que possuíam. Ele conteve o instinto de tocar na bralvoga bem guardada em um dos bolsos, contida em uma caixinha de ferro entregue por Jadzya, e torceu para que não precisa...

BUM!

Kangaard tremeu novamente, agora na outra ponta. O empório estava indo pelos ares, consumido por uma explosão bem maior do que a do farol. Destroços voavam longe, e uma língua de lava começava a avançar para o cais. Um corre-corre se instaurou por todos os lados. O enviado de Ambrosius se voltou para Nimor e os marujos rebeldes ao redor e viu que eles estavam igualmente surpresos e abalados; até os orcs pareciam momentaneamente paralisados pelo susto. Ele sacudiu a cabeça e olhou para o bergantim: o convés começou a se agitar com a confusão em terra, mas os guardas seguiram à risca a famosa disciplina militar korangariana e

não abandonaram os postos para ajudar as forças de segurança do porto, ainda que estivessem igualmente mesmerizados pelos dois focos de destruição flamejante.

Era hora de agir.

Derek Blak tocou em Nimor, mandou que os korangarianos avançassem e não esperou pela resposta; ele já estava passando correndo por Nessak e repetindo a mesma ordem. Os orcs reagiram mais prontamente que os humanos e vieram atrás do guerreiro de Blakenheim, que começou a subir a rampa do bergantim com os gládios encantados nas mãos. As criaturas portavam armas improvisadas com o que era esperado se encontrar na estiva — martelos, pés de cabra, machadinhas, facas — e que, mesmo assim, seriam devastadoras ao serem brandidas com a força descomunal dos orcs; os rebeldes liderados por Nimor também revelaram ferramentas semelhantes quando finalmente se juntaram ao avanço.

A subida do grupo invasor foi acobertada pela escuridão causada pelo poste de luz apagado e pela atenção voltada para os dois focos de confusão no cais. Quando o primeiro guarda no convés deu por si, Derek já estava em cima dele. O sujeito, de gibão de cota de malha e armado com pilo e maça pontuda, se virou a tempo de receber uma estocada que normalmente não teria varado a trama de anéis de ferro da armadura, mas o gume mágico das espadas curtas do enviado de Krispínia ignorou a proteção como se fosse um couro leve. O tropel de orcs passou por Derek e investiu com selvageria contra os outros guardas. Um segurança korangariano reagiu rapidamente e virou o pilo contra uma das criaturas, cujo ímpeto fez com que ela se empalasse na ponta da arma. Derek se dirigia contra outro alvo, mas mudou de ideia quando o mesmo guarda se esquivou do golpe de outro orc e respondeu com um ataque de maça que desnorteou a criatura. Aquele homem ia dar trabalho, se deixado solto. O guerreiro de Blakenheim avançou contra a lateral do guarda, aproveitou seu desequilíbrio após o golpe possante que ele desferiu no orc, e desceu o gládio em um arco que abriu um talho no corpo. Antes que o inimigo acusasse o ferimento ou conseguisse se defender, o segundo gládio terminou o serviço com um corte no pescoço.

Derek passou os olhos pelo convés pela primeira vez após a afobação inicial da abordagem. Viu um saldo de três guardas caídos e mais um orc morto, outro ferido e quatro avançando contra os dois guardas que sobraram — um inimigo estava correndo para a porta que levava ao camarote do comandante, e o outro trouxe um apito à boca. Ali em Korangar, o objeto não servia meramente para soar um alarme — até porque a confusão no porto abafaria o alerta —, mas também para obter controle temporário de desmorts em um curto raio de distância. Os zumbis fedorentos que cuidavam do trabalho pesado no convés saíram do estado inerte e passaram a obedecer ao sujeito, que imediatamente apontou para o quarteto de orcs em carga.

Bem, pensou Derek, *os monstros que se entendam entre si*; os desmorts estavam em maior número, porém eram fracos e estavam desarmados. Nessak, o primeiro orc mais avançado, já estava moendo de pancada dois zumbis com um pé de cabra em um espetáculo repugnante de carne morta sendo espancada. O agente de Krispínia ziguezagueou entre desmorts lentos e viu o grupo de Nimor ajudando os orcs. *Ótimo*. Antes de se aproximar do guarda do apito, que já o aguardava com o pilo de prontidão, Derek notou que os tripulantes do bergantim haviam se encolhido no castelo de proa, sem tomar partido no combate. *Melhor ainda*. Ele se esquivou da estocada do inimigo, cortou o pilo com um golpe de gládio, avançou dentro da guarda e abateu o adversário com um corte violento na clavícula.

Assim que eliminou aquela ameaça, Derek foi à amurada observar o porto. A confusão em terra continuava acobertando a invasão ao navio, como Derek havia previsto. Orcs e humanos estavam dando conta dos mortos-vivos com apenas uma nova baixa, um pobre korangariano que realmente não levava jeito para violência. Ele decidiu então ir atrás do guarda fujão que tinha entrado no camarote do comandante, e assim que saiu da amurada, o indivíduo voltou ao convés — acompanhado por um homem de roupas de couro e capa já com os braços erguidos, realizando o gestual complexo de um encantamento.

E atrás do sujeito surgiu uma criatura emplumada com três cabeças, bicos curvos de pássaro e garras compridas nas extremidades do que seriam braços e pernas. Havia mais detalhes no monstro, que era claramente um demônio, mas Derek Blak não conseguiu captá-los, primeiro pela surpresa, e segundo por estar sendo jogado longe pela ventania evocada pelo homem de capa. O enviado de Ambrosius sentiu a batida forte do vento no peito e depois o baque das costas contra o convés. Ele perdeu o fôlego e quase a consciência, mas sentiu o corpo ser erguido pelo braço robusto de Nessak. Quando a visão entrou em foco, Derek notou que os gládios estavam espalhados pelo convés — justamente as únicas armas ali que seriam capazes de ferir um demônio. Amaldiçoando Korangar por dentro (*por que não podia ser um simples espadachim comandante de navio?*), ele mandou que os orcs avançassem, pois precisava de cobertura para recuperar as armas. Era tudo ou nada agora. Uma olhada para trás revelou o que Derek já imaginava: diante da presença de um feiticeiro e de um demônio, o moral dos humanos comandados por Nimor fraquejou. Mesmo com o calor do combate, os rebeldes estavam paralisados e demorariam a voltar a agir — *se voltassem a agir*.

O feiticeiro havia levantado um muro de vento para conter a carga dos cinco orcs; o guarda restante permanecia ao lado dele para protegê-lo durante o momento vulnerável de concentração. Só que o korangariano talvez tivesse levado em conta apenas a força de humanos ao lançar o feitiço; Nessak e seu grupo estavam vencendo a resistência do ar e se aproximando do inimigo.

O demônio estava ali para impedir isso.

A criatura bateu apenas uma vez os braços compridos e emplumados, passou por cima do muro de vento e pousou no meio dos orcs, começando a destruí-los com golpes e bicadas selvagens. O sangue dos aliados chegou a espirrar em Derek, que lutava contra o corpo dolorido — certamente mais ferido do que o ímpeto da batalha deixava que notasse — para recuperar as armas. Ele pegou o segundo gládio quando só restava Nessak lutando contra o demônio; o orc tinha conseguido a proeza de enfiar o pé de cabra na horizontal nos três bicos ao mesmo tempo, impedindo que tivesse a cabeça bicada até a morte, mas o pássaro infernal começou a rasgar o tronco desprotegido do adversário com as garras.

Derek de Blakenheim só tinha esse momento e aproveitou. Ele surgiu por trás do monstro emplumado, pulou e cravou os gládios nas nuças, desceu rasgando e caiu com o demônio. À beira da morte, mas tomado pela lendária fúria dos orcs, Nessak atravessou o muro de vento e desceu o pé de cabra na cabeça do feiticeiro, que havia se surpreendido com a reviravolta e não conseguiu completar outro encantamento a tempo. Também lento na reação, o guarda finalmente conseguiu agir e cravou o pilo no moribundo Nessak, mas ao virar o rosto, teve a última visão em vida: duas espadas curtas que o atingiram em cada lado do pescoço.

Com a voz fina e assobiante causada por costelas provavelmente quebradas, Derek se virou para os korangarianos que restaram no convés: os tripulantes originais do bergantim e os revoltosos trazidos por Nimor.

— Vamos... zarpar... já. Façam os... preparativos. Vocês... — Ele apontou para a tripulação encolhida, com um gládio ensanguentado. — Vocês são... livres agora. Vamos escapar dessa... merda... de império.

A maioria dos homens não hesitou muito, e Nimor convenceu os relutantes. Lá fora, o cenário de destruição ainda movimentava a população portuária e os agentes do Triunvirato. Derek cambaleou até a amurada ao lado da rampa, à espera de Jadzya e dos insurgentes, como combinado, torcendo que tivessem sobrevivido ao usar as bralvogas, enquanto os marujos soltavam amarras, içavam velas e faziam o necessário para tirar o navio do porto. Ele não se importava com os preparativos. Só queria sair dali, escapar daquela nação demoníaca e voltar para casa.

Mas, com um suspiro doloroso, Derek Blak sabia que ainda não havia chegado a vez dele.

CAPÍTULO 13

ARREDORES DE KANGAARD, KORANGAR

O porto de Kangaard e toda a confusão flamejante tinham ficado para trás, sumindo no horizonte escuro das águas negras de Korangar. Agora a cidade era apenas um ponto de luz sendo rapidamente engolido pelas trevas. Derek Blak estava observando através de uma das janelas de popa do camarote do bergantim enquanto recebia os primeiros socorros de Jadzya. Os unguentos do estoque pessoal do feiticeiro-comandante estavam aliviando as dores do duplo golpe que ele tinha levado da magia lançada pelo sujeito. *Bem feito para o filho da puta*. Agradecendo os cuidados com um beijo, o guerreiro de Blakenheim saiu da janela e foi até o cofre em um canto do camarote, com a chave que havia subtraído do cadáver do comandante, entre outros itens de valor. Ele retirou documentos e cartas náuticas que teria que examinar com Nimor, pois não entendia patavina de navegação, assim como a rebelde korangariana. Ambos desconfiavam do conteúdo das cartas, e ao bater os olhos nelas, Nimor confirmou: eram as rotas secretas que o bergantim fazia para as Ilhas Kaskarras. Não havia nada ali que pudesse ajudar Derek a indicar o caminho até Baldúria, mas Derek tentou mesmo assim, explicando da melhor maneira possível: o bergantim teria que seguir a costa para o sul a vida inteira e depois contornar a borda do continente para o interior a oeste, até achar uma praia com águas vermelhas por causa da pesca de baleias. Nimor fez uma expressão de que a operação não parecia difícil, mas que preferia ter um mapa, mesmo sendo uma navegação costeira. Bem, Derek também preferia ter o Palácio dos Ventos para levá-los voando até Baldúria, mas só podia trabalhar com o que tinha em mãos.

Sem muito sucesso com os pertences do comandante, o enviado de Krispínia e Jadzya foram cuidar dos afazeres mais urgentes. Os corpos de Nessak e dos outros orcs foram jogados ao mar, juntamente com os restos dos mortos-vivos e os cadáveres dos guardas de Korangar, devidamente despidos de armas e armaduras; o demônio havia sido banido para o inferno de onde saiu ao ser “morto” pelos gládios encantados de Derek. Ele ficou com o apito usado por um dos seguranças para controlar os desmorts, pois era um item valioso que poderia ser útil no restante da missão em Korangar. A seguir, Jadzya e o guerreiro de Blakenheim se dirigiram aos novos tripulantes, para reforçar a promessa de liberdade feita por Nimor assim que o bergantim fora tomado. Os homens, todos condenados a trabalhos forçados

naquele navio, abraçaram a chance com empolgação, e em pouco tempo o bergantim tomou o rumo para o ponto do litoral onde estava escondido o acampamento de refugiados.

Na praia de seixos, um pequeno grupo de insurgentes saudou a aproximação do bote contendo Jadzya e Derek Blak, que chegou triunfante com a capa negra ondulando ao vento e o barco sequestrado ancorado de fundo. Os refugiados foram chamar Lenor, e os três celebraram o êxito da missão suicida, ainda que tivessem sofrido baixas, tanto da parte dos orcs como de alguns humanos responsáveis por tomar o navio e sabotar o porto de Kangaard. O agente de Ambrosius se surpreendeu ao notar que realmente ficou chateado por nenhum orc ter sobrevivido; eles tinham sido valentes e fundamentais para o êxito do roubo do bergantim. Ele olhou com pesar para os que ficariam à espera de um resgate que nunca chegaria, acreditando na palavra de Lenor. Mas agora era o momento da operação de levantar acampamento e embarcar os mais de duzentos korangarianos no bergantim. Derek ficou descansando na praia de seixos, passando mais um pouco do unguento alquímico retirado do camarote do navio para recuperar as costelas quebradas, enquanto o líder da Insurreição e sua segunda em comando cuidavam de reunir os refugiados e transportá-los por botes até a embarcação.

Algumas horas depois, os dois vieram ao encontro do agente de Krispínia.

— Estamos todos embarcados e prontos, Derek. O sol da liberdade nos espera. — Mesmo entre quem não precisava ser convertido, Lenor não conseguia se livrar da força do hábito e falava como um pregador. — O último bote nos aguarda.

Jadzya ajudou o guerreiro de Blakenheim a se levantar, mas as propriedades mágicas do unguento já haviam sarado as costelas quase que completamente, e ele ficou de pé se sentindo pronto para uma nova luta, infelizmente.

— Eu vou pegar minhas coisas para partirmos — disse ela, mas parou no segundo passo quando ouviu o que Derek falou em seguida.

— Eu não vou com vocês.

— Como assim você não vem conosco? — exclamou o líder da Insurreição, surpreso, e Jadzya parou ao lado dele com a mesma expressão estupefata. — Tem que vir! Você está nos mandando para uma terra desconhecida, controlada por amigos *seus*, em um reino hostil. Precisamos de sua presença lá para garantir nosso abrigo.

— Korangar ainda não está em guerra com Krispínia, e Baldúria não seria hostil a vocês de qualquer forma, como prometi — falou Derek Blak. — O Barão Baldur tem a mania de abrigar párias sem fazer grandes juízos de valor. Mas a questão é outra, Lenor. Eu fiz o possível... aliás, o *impossível* para ajudar a Insurreição, mas eu ainda tenho uma missão a cumprir aqui. Preciso descobrir os planos de guerra de Korangar e revelá-los para Krispínia. Aquela frota em Kangaard indica que o

Triunvirato atacará pelo mar, mas por onde? E essa seria a única frente de guerra ou haveria outras? São muitas perguntas, e é meu dever tentar respondê-las. Eu vou ficar.

— Então eu ficarei com você — declarou a korangariana.

— Jadzya, não... Aproveite a chance de liberdade. Vá com o Lenor.

— Você mesmo disse que fez o impossível por nós; eu quero te ajudar como você nos ajudou — insistiu ela. — A Insurreição deve isso a você. Além disso, seu sotaque não o encobriria em uma missão perigosa como essa.

— Jadzya, meu sotaque foi convincente o suficiente por dois anos aqui em Korangar. E consegui me aproximar do Lenor falando desse jeito, coisa que nenhum agente do Triunvirato conseguiu até hoje.

O líder insurgente finalmente se pronunciou, com a voz impostada.

— Derek Blak, se precisa mesmo ficar, a Insurreição agradece o que você fez por nós. Mas aconselho que leve a Jadzya com você. Ela fez parte da visão que tive do futuro, estando ao seu lado.

O guerreiro de Blakenheim torceu um pouco o rosto diante da bobagem mística. Se Lenor insistisse que a mulher fosse com ele, era óbvio que, assim sendo, a previsão do “profeta” ocorreria. Grande vidência essa. Mas era inegável que seria bom ter algum apoio local de uma rebelde experiente como Jadzya, sem contar que Derek estava cansado de agir sozinho em Korangar, desconfiando da própria sombra.

— Certo. Eu aceito sua companhia. Será um prazer, Jadzya, mas, lembre-se... — Derek se sentiu na obrigação de alertar. — Nossa fuga não será tão simples quanto a que o Lenor vai executar agora.

— O importante é que ele esteja liderando o êxodo neste momento, como previsto — respondeu ela, a eterna crente no lado messiânico do korangariano. — Se eu não vir o sol da liberdade, outros verão.

O enviado de Krispínia deu um sorriso amarelo. Quisera ele ter tanto altruísmo assim. Por outro lado, bem, Derek realmente estava escolhendo ficar em Korangar em vez de partir no navio. O mercenário de Tolgar-e-Kol já estaria no bote a essa altura. Ele lançou um olhar demorado para a embarcação e se voltou para Lenor, com as mãos na cintura.

— O Nimor já sabe como chegar a Baldúria, mas preciso dizer quem você deve procurar. O Barão Baldur pode estar ausente resolvendo... aquela questão com os orcs na vizinha Dalgória. Então, aconselho se apresentar para o svaltar que é seu segundo em comando, chamado Kalannar.

— Um *svaltar*? — exclamou Lenor, surpreso pela segunda vez.

— Como eu disse, o barão gosta de acolher párias. Falando nisso, há um korangariano na corte do baronato também.

— Como assim um *korangariano*? — O líder rebelde expressou espanto pela terceira vez e se voltou para Jadzya. — Seria o Foragido?

Agora foi a vez de Derek demonstrar confusão.

— O Foragido é o homem mais procurado pelo Triunvirato — explicou a *korangariana*. — Dizem que foi a única pessoa a escapar de Korangar. O Foragido se tornou uma inspiração para todos nós, junto com o Lenor. Um rumor aponta que ele fugiu para Tolgar-e-Kol...

— Bem, nós recolhemos um *korangariano* nas Cidades Livres. — A mente do guerreiro de Blakenheim foi para o encontro na Taverna da Lança Quebrada, onde Ambrosius reuniu um grupo de desafortunados para resgatar um rei anão destronado embaixo da Cordilheira dos Vizeus. Aquilo parecia ter ocorrido em outra vida, com outro Derek Blak, o mesmo mercenário egoísta que estaria fugindo agora para Baldúria. — Mas o homem foi permanecendo com o grupo do barão, ainda que ninguém goste muito dele. Não por ser *korangariano*, logicamente, mas porque ele é... um sujeito insuportável.

— E qual o nome desse homem? — perguntou Lenor, ainda estupefato pela presença de um svaltar e um compatriota na corte do tal Barão Baldur.

— Agnor.

A surpresa atingiu Lenor pela quarta vez, com uma força incomparável às anteriores. Vidente por ofício, ele sentiu como se um véu tivesse sido tirado de todas as visões que já teve do passado, do presente e do futuro. Como se várias possibilidades tivessem confluído para um ponto infinito do absurdo, do imponderável, do que era invisível até mesmo para os arquimagos do vigésimo círculo da Torre de Vidência. Sempre com uma resposta pronta em tom confiante, pela primeira vez em muitos anos o líder da Insurreição se ouviu balbuciando.

— Esse... Agnor... seria um *geomante*?

— Sim. Ele sempre fez questão de ser tratado como arquimago-geomante. Por quê? — indagou Derek, intrigado.

Lenor levou a mão instintivamente ao bolsão, que guardava as provas de que o subsolo de Korangar passava por uma degradação mística que acabaria por destruir todo o império. Uma descoberta que causou a ruína de sua família. Anotações feitas pelo punho de alguém que o líder rebelde julgava morto, como seus pais.

— Porque ele é o meu irmão.

VALE DE KURGA-NAHL,
KORANGAR

Konnor, o Senhor da Guerra do Triunvirato, precisava arejar a cabeça. Ele tinha passado muito tempo em reunião com os líderes das forças korangarianas, enfiado na tenda que funcionava como quartel-general da campanha, montada dentro de um acampamento no vale a caminho do litoral, onde navios aguardavam com o objetivo de levar a Nação-Demônio para Krispínia. Falar a respeito de guerra era bom, mas *estar* em guerra era bem melhor. Passear entre as tropas era empolgante; os problemas ficavam para trás e as soluções apareciam. Os sons típicos de um campo militar — gritos de ordem, gemidos de esforço, sons de animais, armas e armaduras, o martelar dos ferreiros — eram como música para Konnor.

Ele passou os olhos pelos cavaleiros infernais e os zoltashaii, pela infantaria regular, pela massa de desmorts sob controle dos necromantes, que no momento preparavam as montarias para a longa jornada de navio — isto é, estavam matando cavalos e merixes para em seguida reanimá-los como mortos-vivos. Sem necessidade de comida ou bebida, seria mais fácil levar os animais para Krispínia. Pela vontade de Trevor, a guerra seria travada exclusivamente por desmorts, ou os Reanimados, como chamava o Sumo-Magus, mas Konnor se opôs, tanto pelo ponto de vista estratégico (os vivos eram dotados de consciência e, portanto, tomavam decisões em combate) quanto pela questão de liderança — uma única tropa de mortos-vivos teria que ser comandada pelos necromantes subordinados às Torres de Korangar, e com isso o Senhor da Guerra seria mero espectador no espetáculo que ele pretendia estrear. Felizmente, Trevor foi voto vencido na decisão do Triunvirato, com Pazor ficando ao lado de Konnor na decisão de mesclar soldados vivos com Reanimados na composição das forças de Korangar. O Ministro podia ser um verme político, um falastrão interesseiro e dissimulado, mas pelo menos demonstrou bom senso estratégico. Ainda assim, o Senhor da Guerra sabia que ele não era confiável.

Konnor chegou ao ponto do acampamento onde estavam concentrados os feiticeiros. Havia barracas representando praticamente todas as Torres, mas o grosso era composto por elementalistas (geomantes, aquamantes, aeromantes e piromantes) e, obviamente, demonologistas e necromantes. O Senhor da Guerra bufou ao vê-los. Tudo aquilo era uma baboseira mística que podia ser anulada. Ele tinha informações de que a rainha de Krispínia era uma maga poderosa que comandava um colégio de feiticeiros igualmente fortes, mas Trevor lhe garantiu que os krispinianos viviam das “migalhas do Império Adamar”, que a magia deles se baseava no que sobrou do conhecimento arcano dos adamares e que não era páreo para o que os korangarianos herdaram dos antigos algozes e o que desenvolveram em quinhentos anos como império. Konnor continuava achando tudo aquilo incerto, um poder instável demais, mesmo tendo crescido em uma sociedade altamente mágica. Para ele, na guerra o

que importava era o aço. Aço contra aço até ser apenas aço contra carne. E, depois, aço triunfante.

O Senhor da Guerra estava mais interessado no rei inimigo do que na rainha. Ele tinha ouvido histórias a respeito do pretenso “Deus da Guerra”. Konnor bufou de novo. Mais um trabalho de propaganda dos bardos de Krispínia, com certeza. O tal Krispinus era imortal, tinha uma espada mágica e a adoração por parte das tropas como um deus adamar... Tudo o que sujeito fez foi bater em elfos em fuga e falar grosso com outros monarcas frouxos para virar uma figura decorativa como “rei dos reis”. Konnor adoraria travar um duelo com ele e mostrar quem era o guerreiro de verdade, o verdadeiro comandante de tropas, o construtor de um império. O tal Grande Reino de Krispinus tinha uma chaga aberta no meio, o Ermo de Bral-tor, fruto de uma devastação demoníaca; já Korangar *era* a Nação-Demônio, o reino que subjugava e escravizava criaturas extraplanares, como o pobre vassai que seguia o Senhor da Guerra como criado pessoal.

Ao sair do acampamento dos feiticeiros, Konnor avistou Corenor, o arqui-mago apontado pelas Torres como o comandante das forças místicas, com quem ele tinha acabado de se reunir ao lado do Comodoro Miranor e do General Zardor. Os três eram competentes, ambiciosos e fiéis a Exor e a Korangar. Isso era mais do que o Senhor da Guerra podia esperar, e certamente o trio dava menos trabalho do que seus dois colegas de Triunvirato, ainda que Corenor fosse cria de Trevor, enquanto o comandante naval e o general do Exército eram homens apontados por Konnor para os devidos postos.

Assim que retornou à tenda de comando, Razya estava aguardando por ele, com uma papelada nas mãos e visivelmente ansiosa. Aquilo não era um bom sinal.

— Salve Exor e o Triunvirato — saudou ela.

— Salve Exor e o Triunvirato — respondeu Konnor automaticamente.

Como era de costume, a oficial de ligação não perdeu tempo com firulas.

— Grajda Konnor, houve um incidente em Kangaard. Duas estruturas sofreram um colapso causado por lava. Não tivemos perdas significativas de almas.

— Lava? Já no litoral? O Colapso está tão ruim assim? E por que o Comodoro Miranor não me contou isso? Acabei de ter uma reunião com ele.

— Porque o pessoal do Grajda Miranor ainda não informou ao comodoro, mas os *meus* contatos já me informaram. — Razya deu um pequeno sorriso de orgulho, mas logo continuou: — A questão não parece envolver a instabilidade geomística, senhor, e sim bralvogas. Aquele meu conhecido na Torre de Geomancia me contou que o mestre-geomante de Kangaard analisou os locais dos incidentes, o farol e o empório do porto, e ambos foram atingidos pelas pedras infernais.

O Senhor da Guerra torceu a cara, vociferou para que o vassai lhe trouxesse um charuto e disse: — É até possível que uma bralvoga estivesse sendo armazenada ou

contrabandeada em um empório, mas não faz sentido que houvesse uma dentro de um *farol*.

— Penso da mesma forma, Grajda Konnor.

— Então tem espinha nesse peixe, comandante — falou ele, notando que a oficial de ligação tinha mais alguma coisa para dizer. — Há algum outro detalhe fora da ordem nessa história, grajda?

— Algo pequeno, mas averiguável. Um bergantim, o *Shaya*, zarpou de Kangaard no meio da confusão. Esse barco costuma fazer o trajeto até as Ilhas Kaskarras e deveria partir nos próximos dias, mas saiu imediatamente quando, digamos, se instaurou o inferno no porto.

— O comandante teve medo de que a embarcação fosse atingida pela lava? — conjecturou o Senhor da Guerra.

— Seria compreensível, mas o *Shaya* estava atracado bem longe do farol e do empório. Repito, seria *compreensível*, mas também friso, como disse, que deva ser averiguado.

Konnor deu uma baforada do charuto de Nerônia trazido e aceso pelo demônio-serviçal.

— E quanto às dromundas com os Reanimados? O Comodoro Miranor disse que já se encontram em alto-mar.

— Confirmado, senhor — respondeu a oficial de ligação. — Outras naus de guerra ancoradas em Kangaard não sofreram nada também. Estão ao dispor da operação.

O Senhor da Guerra deu uma volta pequena pelo interior da tenda. A presença das bralvogas tinha que ser investigada o quanto antes. Podia ser um mero caso de contrabando, de descuido no manuseio ao guardá-las, mas o fato de o farol ter sido atingido e de um bergantim ter adiantado a partida tornava a situação suspeita demais, especialmente às vésperas da maior ação de guerra da história do Império dos Mortos.

— Chame o comodoro aqui novamente, Grajda Razya. Quero que ele entre em contato com os comandantes dos portos das Ilhas Kaskarras para nos avisarem da chegada desse bergantim.

— Sim, Grajda Senhor da Guerra. — A mulher fez uma pausa. — E quanto às explosões causadas pelas bralvogas?

Konnor fumou o charuto mais uma vez e abriu um sorriso.

— Essa é a vantagem de sermos o Império dos Mortos, Grajda Razya. Você falou que tivemos algumas baixas. Se houver corpos que não tenham sido consumidos pela lava, os necromantes poderão arrancar a verdade deles. Chame também o Arquimago Corenor.

E com a obrigatória troca de saudações a Exor e ao Triunvirato, a oficial de ligação deixou a tenda de comando.

CAPÍTULO 14

BELA DEJANNA,
DALGÓRIA

Oito anos depois de ter sido parcialmente destruída quando Amaraxas, o Primeiro Dragão, saiu do mar para a terra firme, a capital litorânea de Dalgória ainda apresentava as feridas da passagem do monstro, apesar dos investimentos de reconstrução do Grande Rei Krispinus. Antes de Amaraxas, Bela Dejanna era uma pequena cidade adamar construída nas encostas de uma falésia, com traços arquitetônicos tanto do antigo império quanto do atual reinado humano; antes de Amaraxas, Bela Dejanna apresentava duas faces aos visitantes, a centenária e a moderna, a suntuosa e a simplória, a rebuscada e a prática. Hoje, depois das reformas, aquele passado adamar estava praticamente apagado. Restaram poucas construções intactas daquela época, e o próprio Velho Palácio, que tinha originalmente um desenho similar à pirâmide do Palácio Real da Morada dos Reis, havia sido destruído pela metade, sem condições de ser restaurado como era antes. Krispínia simplesmente não tinha recursos para realizar a tarefa, tanto econômicos quanto de engenharia. O segredo das construções adamares tinha morrido com o fim do império; o melhor que o Deus-Rei havia conseguido fazer foi reforçar o que sobrou da estrutura — que ainda mantinha as dimensões gigantes — e honrar a memória do Duque Dalgor, um de seus melhores amigos, com a construção de um mausoléu no ponto em que ele havia morrido, alguns andares abaixo de um grande jardim suspenso anexo à ala da biblioteca que tinha ruído e levado o monarca junto.

O sepulcro, com uma estátua de Dalgor, da esposa Dejanna e dos filhos no pátio, era aberto à visita dos dalgorianos, que sempre demonstraram com muito fervor o afeto pelo falecido duque, o salvador do reino ao debelar um levante orc havia trinta anos, o soberano que deu a ordem de evacuar a cidade antes de morrer com o sopro destruidor de Amaraxas. Hoje, o festivo povo da capital lotava as ladeiras estreitas e compridas que levavam ao mausoléu erigido nas dependências do Velho Palácio para prestar homenagem a outro salvador, cujo nome eles berravam com o mesmo fervor.

Sir Baldur, Barão de Baldúria, Irmão de Escudo do Grande Rei Krispinus e Confrade do Inferno.

Baldur estava no pátio ao pé da estátua, acompanhado dos líderes da vitória contra os orcs. Ele era uma figura impressionante, um cavaleiro grandalhão dentro

de uma armadura reluzente, com uma arma orc na mão e um espadão na cintura. Todos os olhos estavam voltados para o barão e seus comandados atrás dele, igualmente imponentes, vestidos com as glórias da vitória, até que surgiu o primeiro grito entre a multidão, o primeiro braço apontando para o céu, a primeira exclamação de surpresa.

Do meio das nuvens, descendo em direção à cidade, brotou uma rocha flutuante com a silhueta de um castelete no topo e o crânio imenso de um dragão preso à pedra gigante.

Todos os presentes — do populacho nas ladeiras aos nobres em uma área reservada do pátio — se lembravam da primeira visita do Palácio dos Ventos à capital, durante o último Festival dos Velhos Deuses realizado na cidade, pouco antes da invasão de Amaraxas. A corte de Dalgória, que esteve na festa na residência do duque, também se recordava dos feitos de Sir Baldur, o cavaleiro que lutou ao lado do Deus-Rei para matar o demônio Bernikan, fechar os Portões do Inferno e salvar o mundo, no comando daquele mesmo castelo voador que se aproximava do que sobrou do Velho Palácio.

Os dalgorianos irromperam em comemoração, mas o sentimento ia além da emoção provocada pela chegada impressionante do Palácio dos Ventos e pelo histórico de heroísmo de Baldur. Agora todos ali tinham façanhas mais pessoais para celebrar — não apenas o Barão de Baldúria havia matado o destruidor de Bela Dejanna e vingado o amado Duque Dalgor, como ainda veio ao socorro do reino e debelou um levante orc, tal qual o antigo soberano. A acha de barba do inimigo estava na mão dele; o crânio do dragão estava no castelo voador que acabara de chegar, como um troféu de vitória e vingança. Para os dalgorianos, naquele momento, não havia herói maior que Sir Baldur, nem mesmo o Grande Rei Krispinus. E o povo de Bela Dejanna, nobres e plebeus, queria deixar aquele sentimento bem claro. O cavaleiro ouviu o próprio nome ser ovacionado por um longo tempo até o Capitão Sillas, parado ao seu lado, conseguir falar após pedir silêncio com a mão várias vezes.

— Bom sol, senhoras e senhores nobres, povo de Dalgória e amigos de Baldúria. É com grande orgulho que posso dizer que lutei ao lado do Sir Baldur, que honrou o apreço que o saudoso Duque Dalgor tinha por ele ao vir correndo em nosso socorro.

O homem foi interrompido por uma nova onda de aclamação pública. Ele deixou que os dalgorianos se manifestassem mais um pouco e levantou novamente a mão.

— Mas é com orgulho ainda maior que anuncio a decisão da corte de aclamar Sir Baldur *o novo regente de Dalgória!*

A multidão reagiu novamente, agora com mais efusão. Os nobres aplaudiram com comedimento, mas os aplausos foram engolidos pelos berros de “Baldur” vindos do populacho. A corte sabia que tinha cometido um equívoco ao ter

apontado Lorde Galdas como regente após a morte de Dalgor; como o duque não deixara herdeiros, os nobres indicaram um dentre eles, alguém fraco que pudessem manipular — e que se mostrou igualmente fraco para lidar com os orcs quando eles começaram a aterrorizar a região central de Dalgória. Foi por pouco que as criaturas não chegaram à capital; se não fosse pelo Capitão Sillas declarar Galdas inapto para comandar a nação como líder militar e convocar a ajuda de Baldúria para socorrer as combalidas forças dalgorianas, a população de Bela Dejanna estaria berrando por outro motivo agora.

O cavaleiro foi à frente para se dirigir aos dalgorianos, com a acha encantada de Rosnak em punho, enquanto dois soldados flanqueavam o barão com os estandartes de Dalgória e Baldúria. Ele começou um breve discurso a respeito do futuro do reino sob seu comando, mas as palavras pouco importavam para Jenor, que estava misturado ao populacho nas primeiras fileiras em volta do mausoléu e fingia a devida empolgação para não levantar suspeitas. Uma vida em Korangar o ensinara a não dar peso ao falatório vazio de líderes e políticos, e sim a prestar atenção aos detalhes do quadro diante dos olhos, que diziam muito mais do que mensagens orais emitidas em tom solene. A reação da população ao novo regente indicava que ele teria forças para governar e, quem sabe, reagir à invasão da Nação-Demônio, mesmo com as tropas combalidas pela guerra recente — guerra que ele, Jenor, havia insuflado. E aquele castelo voador com seu conjunto impressionante — a rocha enorme e majestosa, as balistas em volta, o crânio gigante do dragão exibido como um troféu — seria um problema. Para piorar, o tal Barão Baldur ainda se dera ao luxo de dispensá-lo e não usar o castelo voador para derrotar os orcs. Esse era um detalhe mais importante do que qualquer floreado verbal a respeito da segurança de Dalgória que o cavaleiro prometia garantir.

Jenor decidiu que teria que se informar mais em relação a Baldúria do que já sabia. O reino com certeza ia além de uma vila pesqueira que vivia em paz com uma comunidade de elfos. Antes, o espião korangariano tinha considerado que a derrota dos orcs pouco importava e que o cavaleiro era digno apenas de uma observação cautelosa.

Agora, sob a sombra daquele intimidante castelo voador e no meio da aclamação do populacho de Dalgória, Baldúria merecia ser investigada — e sabotada.

PALÁCIO DOS VENTOS, BELA DEJANNA

A imagem de Bela Dejanna com as cicatrizes da passagem de Amaraxas, especialmente a visão do majestoso Velho Palácio reduzido a uma ruína remendada,

abalou Kyle de uma maneira que ele não sabia explicar. O rapaz não vinha à capital de Dalgória desde que trouxera o Palácio dos Ventos até ali, com o Duque Dalgor em pessoa como passageiro, um velhinho simpático cheio de histórias para contar, e a memória afetiva daquele momento — e do baile de máscaras, onde foi fantasiado de anão e entreteve os cortesãos com suas próprias histórias como condutor do castelo voador — apertou o peito do jovem que tinha deixado as aventuras de menino para trás. Kyle agora era um homem feito, com uma família para cuidar, que ele trouxe na viagem a fim de mostrar para a esposa Enna e o pequeno Derek um dos lugares de sua infância heroica.

A moça, uma jovem formosa e com uma risada divertida, era filha do chaveiro da Praia Vermelha, de quem Kyle se aproximou para completar os estudos no ofício assim que a Confraria do Inferno tomou Baldúria para si. O futuro sogro não era tão bom quanto Mestre Moranus, o chaveiro de Tolgar-e-Kol que adotara o órfão Kyle, e o rapazote passou a conduzir os negócios ao lado do homem, enquanto conquistava a filha dele com seus feitos nos Portões do Inferno e na luta contra Amaraxas. O resultado daquela conquista nasceu nove meses depois de Kyle e Enna virarem adultos e se casarem, aos quinze anos, e hoje vislumbrava Bela Dejanna da borda do castelo voador ao lado dos pais.

Tentando não transmitir a tristeza por ver o Velho Palácio de Dalgória daquela forma, sem a ala onde o Festival dos Velhos Deuses ocorrera há oito anos, Kyle se concentrou em destacar outros aspectos da cidade para a esposa e o filho, como o caráter festivo do povo. Com a visão aguçada de condutor do Palácio dos Ventos, ele enxergava os dalgorianos agitando bandeirolas nas varandas e desfilando pelas ladeiras da pequena cidade à beira-mar, clamando o nome de Baldur, que ecoava até ali em cima. A cerimônia de sagração já tinha terminado havia mais de uma hora, mas a população continuava em festa, tocando música e exaltando o salvador.

— O tio Baldur agora é rei? — indagou o pequeno Derek.

A pergunta provocou a risada que Kyle tanto gostava de ouvir de Enna, e ele riu junto com a esposa.

— Não, Derek — respondeu o pai. — Quer dizer, acho que não. Essas coisas sempre foram complicadas. O Kalannar disse que ele deve assumir o posto do Duque Dalgor e...

— Então o tio Baldur é duque? — insistiu o menino, muito esperto para seus quase cinco anos.

Enna olhou rindo para Kyle, dando de ombros, também sem saber.

— Você vai ter que esperar até o papai e a mamãe falarem com ele, Derek — disse a moça.

— Eu queria que o tio Baldur fosse rei — falou Derek. — Seria bacana ter um tio rei. Mais que barão. Um manda no outro, né? Que nem o senhor manda em mim.

— Isso — concordou Kyle. — E agora eu mando que você preste atenção no que eu estou mostrando. Olha lá o Templo de Midok. O papai já te disse: Midok é o deus dos anões.

Ele começou a repetir as histórias de Fnyar-Holl que o filho não se cansava de ouvir, tentando contar do jeito que Od-lanor fazia enquanto Enna ria de novo das peripécias do marido e de Na'bun'dak; o kobold continuava sendo o fiel companheiro de Kyle na condução do castelo, quando não comandava a massa de criaturinhas reptilianas que trabalhavam no processamento das carcaças de baleia. De início, Enna tinha sido reticente à ideia do marido de que Na'bun'dak deveria morar com eles, mas Kyle simplesmente não conseguia desgrudar do kobold, mesmo depois da chegada da maturidade. Os dois haviam passado por muitos perigos juntos e tinham uma sintonia inacreditável que se traduzia em gestos e olhares rápidos, sem que o esposo precisasse falar alguma coisa; Enna brincava que Kyle era casado com ela e Na'bun'dak, rindo daquele jeito gostoso que acabava contagiando o marido com a implicância.

A diversão em família na borda do castelo foi interrompida por uma criada que veio chamar Kyle por ocasião da chegada do Barão Baldur ao Palácio dos Ventos. Deixando a esposa com a incumbência de brincar com o pequeno Derek ali no pátio externo do castelo voador, ele foi se encontrar com o amigo cavaleiro, imaginando se, de fato, Baldur havia se tornado duque ou rei. Kyle não via o barão desde o começo da guerra contra os orcs e tinha que admitir a frustração por Baldúria não ter usado o Palácio dos Ventos no conflito, justamente agora com tantas balistas instaladas a pedido do próprio Baldur. Kalannar tinha explicado os motivos do barão, que o castelo voador não servia para *aquela* tipo de campanha, mas o jovem chaveiro ainda achava que teria sido útil no combate — e que teria sido uma experiência segura para ele, agora que era um pai de família e tinha que se preocupar em voltar são e salvo para Enna e o pequeno Derek. Não era como se orcs voassem como demônios ou cuspissem rajadas que derrubassem os torreões do Palácio dos Ventos.

Lembrar-se da quantidade de tempo em que não via Baldur também fez Kyle pensar que não tinha notícias de Derek Blak havia mais tempo ainda, e isso o entristeceu. Ele tinha pedido que avisassem o guerreiro de Blakenheim na Morada dos Reis a respeito do casamento, do nascimento do filho — e nada. Talvez Derek estivesse ocupado demais como guarda-costas da Rainha Danyanna, viajando por Krispínia, ou as mensagens simplesmente não chegaram, dada a distância entre a Morada dos Reis e Baldúria. Ou talvez Derek tivesse se esquecido do moleque que dividiu uma cela com ele em Tolgar-e-Kol, do rapazote que montou em um demônio para salvá-lo de uma mordida fatal; enfim, do melhor amigo.

Kyle entrou no salão comunal, e a voz retumbante do barão no imenso espaço dispersou a melancolia que ele sentia. Baldur estava sentado à mesa circular de ferro fundido que dominava o ambiente, acompanhado por Kalannar, enquanto criadas serviam vinho e aperitivos para os senhores de Baldúria. Assim que viu o rapaz entrar, o barão — vestindo uma túnica élfica um pouco folgada no corpanzil — se levantou para ir em sua direção.

— KYLE! — trovejou o cavaleiro.

— Baldur!

Não havia títulos entre os Confrades do Inferno, obviamente. Os dois se abraçaram às gargalhadas e depois se afastaram, para se avaliar, enquanto Kalannar olhava com desaprovação o jeito humano de expressar afeto abertamente.

— Como você encorpou, rapaz! — comentou Baldur. — Vida de casado é assim mesmo!

— Eu disse para o Kyle que não pretendo pagar *outro* ajuste na gaiola de comando — disse Kalannar, que permaneceu sentado.

O condutor do castelo voador ignorou o svaltar.

— E você está... mais magro, Baldur! Essa túnica mal cabia em você quando saiu de Baldúria.

— O que uma guerra e cavalgadas forçadas não fazem com a pessoa — riu o barão. — Mande ajustar a armadura três vezes na campanha.

— E ajustar vero-aço sai caro também... — retrucou o elfo das profundezas.

— Você virou um guarda-livros mesquinho, Kalannar — falou Baldur. — Só pensa em ouro. Tem certeza de que não quer meu cinturão de grão-anão?

O barão riu do muxoxo do svaltar e puxou Kyle pelo ombro para que os dois se sentassem à mesa.

— Mas me diga, Kyle, falando a respeito da vida de casado, como estão a Enna e o pequeno Derek?

— Estão ótimos, eles vieram conosco. Eu queria mostrar Bela Dejanna para os dois. O Derek me perguntou se você virou rei de Dalgória.

— Rei? Não! — exclamou Baldur, parecendo legitimamente surpreso. — Ser barão já me dá muita dor de cabeça.

— Ah, Baldur, vai ver se estou em outra caverna — disse Kalannar. — *Eu* administro o baronato. Você só vive de farra com o Barney e seus “Dragões de Baldúria”, ou some por dias em Bal-dael.

— E sou *eu* que vou para a guerra enquanto você fica brincando com papelada e treinando aquela sua “Guarda Negra”, a guarda secreta que todo mundo sabe quem é. — O cavaleiro soltou uma sonora gargalhada, aceitou uma taça servida por uma criada e olhou para o rapaz e o svaltar antes de continuar. — Ah, eu estava sentindo falta disso. Mas, enfim, há uma questão a respeito do título, realmente. A corte de

Dalgória me apontou como regente, e se o Grande Rei Krispinus me efetivar, talvez todo o território seja unificado como Baldúria, e aí veremos se a antiga Dalgória será reduzida a um baronato ou tudo ficará como um ducado. Essa parte é complicada e, francamente, chata e burocrática demais. Eu só vim ajudar um reino vizinho em apuros e selar a paz. Era o que me importava.

Confuso, Kyle torceu a cara e perguntou:

— Então Dalgória mudaria de nome? Aqui já foi Blumenheim, segundo os mapas na Sala de Voo.

— Pelos costumes de Krispínia, sim — confirmou o barão.

— Humanos e suas manias de grandeza — alfinetou Kalannar. — Impérios efêmeros movidos a egos grandes que não correspondem à pobreza de espírito de seus monarcas.

— Estamos azedos hoje, hein? Pegou sol demais? — disse o cavaleiro. — Começo a sentir falta do *Agnor*, desse jeito.

— Escute, Baldur — falou Kyle, interrompendo o que seria um retruque do svaltar. — Você teve alguma notícia do Derek... o Derek Blak, claro, não o *meu* Derek.

O barão balançou a cabeça em gesto negativo.

— Não, Kyle, sinto muito. Mas, da última vez que falei com a Sindel, ela estava com a Rainha Danyanna enfiada em Ragúsia, participando de algum compromisso de magia entre elas... um simpósio, conferência, sei lá. Eu mandei perguntar pelo Derek em seu nome.

— Obrigado — respondeu o rapaz, lutando para não ficar triste de novo.

— Uma pena, aliás, que ela e o Baldur não possam estar aqui para a cerimônia oficial da minha sagração como regente. Vai ser amanhã. — Baldur olhou para Kyle e Kalannar. — Vocês estão todos convidados. Traga a Enna e o menino.

O svaltar fez uma careta de quem provou uma comida ruim.

— Eu dispenso. A última festa aqui em Dalgória foi bem desagradável.

— Ah, como esquecer a sua cara ao ganhar aquela tapeçaria! — provocou Kyle, imediatamente calado pela expressão furiosa nos olhos completamente negros de Kalannar.

— Depois da cerimônia, Kyle, eu preciso que você me leve para o interior no Palácio dos Ventos — disse o barão. — Tenho que resolver a questão envolvendo as tribos de orcs que se renderam, agora que me tornei o líder deles.

— Líder dos humanos, dos alfares, agora dos orcs... — riu Kalannar sardonicamente. — Os kobolds da Praia Vermelha também precisam de um comandante. Acho que você é a pessoa certa.

Baldur não queria, mas cedeu e riu com o amigo. Se ele contasse aquilo para uma versão jovem de si mesmo, vivendo como cavaleiro mercenário na Faixa de

Hurangar, o Baldur daquela época teria considerado uma sandice, uma história inacreditável de um bardo tresloucado. Mas o gracejo de Kalannar tinha um fundo de verdade: por onde passava, ele vinha costurando acordos de paz considerados impossíveis. Com os elfos, no entanto, Baldur teve a ajuda de Sindel; com os orcs, ele teria que demonstrar força constantemente. Depois de assegurar a liderança das criaturas com a derrota de Rosnak, agora era o momento de colocar as tribos na linha com a presença do castelo voador, a fim de intimidá-los e garantir obediência. Afinal de contas, os dalgorianos exigiam reparações de guerra, assim como Baldúria (ou era tudo Baldúria agora? O barão estava tão confuso quanto Kyle). Nada como uma pedra flutuante cheia de balistas e um crânio de dragão olhando feio de cima para incentivá-los a baixar a cabeça.

— Se precisar de um assistente, eu posso indicar o Na'bun'dak — sugeriu Kyle, gargalhando e entrando na brincadeira.

— Longa vida a Sir Baldur, rei dos kobolds! — exclamou o svaltar, ficando de pé e propondo um brinde.

— Ao Rei Baldur dos kobolds! — disse o rapaz, também se levantando.

O barão cedeu e ergueu a própria taça. Ele estava com saudade daquela camaradagem implicante do grupo originalmente reunido por Ambrosius, lá atrás em Tolgar-e-Kol, em outra vida. Antes dos títulos e das responsabilidades que eles traziam.

Baldur ficou ali, rindo e brindando com os amigos, sendo chamado jocosamente de rei.

CAPÍTULO 15

VALE DE KURGA-NAHL, KORANGAR

O vento que batia no vale levava o cheiro dos mortos-vivos ao nariz de Derek de Blakenheim. Era a maior concentração de desmorts que ele via desde que se infiltrara em Korangar como espião de Krispínia, e mesmo achando que já estava acostumado àquele fedor característico do Império dos Mortos, Derek sentia o estômago embrulhado. Até Jadzya, uma korangariana de nascença, parecia incomodada com o cheiro de podridão. Mas o olfato não estava tão incomodado quanto a visão: a imagem das forças de Korangar reunidas para a invasão provocava um desconforto bem maior. Derek tinha que admitir que era um guerreiro que ainda não tinha visto uma guerra na vida, por assim dizer, pois sempre foi um mercenário guarda-costas, mais acostumado a emboscadas e escaramuças do que batalhas campais. Mesmo a tropa svaltár que ele enfrentou no Fortim do Pentáculo se resumiu a poucos homens na luta dentro do Salão da Vitória. Os inimigos teriam cabido em algumas tendas do imenso acampamento militar que Derek Blak e Jadzya enxergavam do esconderijo em uma colina, se revezando no uso de uma luneta afanada no porto de Kangaard.

Com a ajuda da companheira, que reconhecia os símbolos e estandartes da terra natal, ele foi identificando as unidades presentes: as tropas regulares, as unidades de bralturii, os magos das Torres de Korangar, a massa de soldados mortos-vivos, alguns demônios aqui e ali, e finalmente as tendas de comando de cada destacamento. Os olhos de Derek procuravam uma tenda em particular, aquela usada como quartel-general, onde ele apostava que estariam os planos da invasão, ou pelo menos algum mapa ou documento que indicasse por onde Korangar pretendia atacar Krispínia. E lá estava ela, tremulando, a bandeira vermelha do Triunvirato, com os grilhões rompidos em torno de três torres embaixo de uma estrela negra, representando os três poderes e Exor acima deles. Era lá que o agente de Krispínia precisava entrar, se conseguisse desempenhar a tarefa impossível de circular livremente por aquela multidão de inimigos armados.

A cabeça começou a doer de tanto observar o acampamento, pensar em soluções e sentir aquele mau cheiro. Derek percebeu a inquietação e frustração de Jadzya ao lado dele; parecia que os dois já tinham examinado as forças reunidas de Korangar de ponta a ponta inúmeras vezes, sem encontrar uma brecha. A tenda de comando

estava na lente da luneta, tão perto do alcance virtual da mão, e ao mesmo tempo tão distante e impenetrável. O guerreiro de Blakenheim decidiu realizar uma última varredura antes de sugerir que eles saíssem dali e pensassem melhor após um longo descanso (ou quem sabe, melhor ainda, sexo), mas seu olho bateu em uma unidade que se aproximava da grande força militar. A fileira de tochas iluminava uma massa branca que vinha pelo vale como uma cobra de luz.

Intrigado, Derek passou a luneta para Jadzya e indicou para onde ela devia olhar.

— É a Confraria Branca — disse a insurgente.

— Mercenários.

— Sim. E dos mais bem pagos e eficientes — falou Jadzya com ódio na voz. — Eles foram responsáveis pelo massacre de Kesena, que o Triunvirato chama de “pacificação de Kesena”.

Ele olhou para a mulher com uma expressão intrigada, mas sentia que ela estava apenas tomando coragem para continuar.

— Kesena é uma das províncias mais distantes, e como os bralturii estavam ocupados sufocando outros focos da Insurreição, o Triunvirato contratou a Confraria Branca para arrasar conosco. — Jadzya controlou um nó na garganta. — Eu venho de lá. Não sobrou muita coisa. Até então, eu só havia tido contato com a palavra do Lenor através de rumores e panfletos. Depois do que a Confraria Branca fez com a minha terra, eu virei uma insurgente e não descansei até conhecê-lo e jurar servir a ele e à causa.

Derek ficou sem palavras diante do que ouviu. No pouco tempo que estavam juntos, Jadzya não havia revelado o motivo de ter se tornado uma rebelde e seguir o líder da Insurreição tão lealmente. Com certeza havia mais detalhes trágicos naquela história — a perda de entes queridos, provavelmente —, mas o longo silêncio que veio a seguir indicou que ela não iria adiante. Ele simplesmente passou o braço pelos ombros de Jadzya e encarou o belo rosto com uma expressão de empatia.

Os dois ficaram assim um tempo, enquanto a mente de Derek trabalhava em uma ideia arriscada.

— Será que a Confraria Branca me contrataria? — disse ele finalmente. — Eu teria um motivo para estar no acampamento e mais chances de me aproximar da tenda de comando. Melhor do que simplesmente tentar achar uma brecha na vigília e chegar lá.

Jadzya saiu do abraço, controlou as emoções e devolveu a luneta para que o companheiro pudesse novamente espiar o deslocamento dos mercenários.

— Eu ouvi dizer que eles são bem pagos pelo Triunvirato, não só em prata — explicou ela. — Os Confrades Brancos têm o privilégio de poder enterrar os mortos, sem que sejam reanimados pelo Estado. Está no contrato de cada missão.

— Isso deve atrair muita gente para as fileiras dos mercenários.

— Exatamente — concordou Jadzya, que voltou a falar com ódio na voz. — O líder deles avalia pessoalmente cada candidato e cobra uma taxa de adesão bem alta. O nome do sujeito é Capitão Harkor.

Novamente, Derek teve a impressão de que havia detalhes na história que ligavam a insurgente ao comandante da Confraria Branca, mas decidiu não insistir. Ele meteu os dedos em um bolso secreto na costura das calças para verificar as poucas gemas que ainda tinha. Elas valiam um pequeno tesouro, eram os fundos dados por Ambrosius para que o espião cumprisse a missão, mas os recursos estavam chegando ao fim. O guerreiro de Blakenheim tinha usado as gemas sabiamente durante dois anos, evitando os luxos de que tanto gostava — roupas caras, comida e bebida do bom e do melhor —, até porque Korangar não oferecia tais coisas, pelo menos não para o populacho. Mas agora não havia sentido poupar. A missão tinha chegado ao tudo ou nada final.

— E ele só escolhe homens implacáveis — continuou a insurgente.

— Ótimo — respondeu Derek, guardando a luneta e levando as mãos aos cabos dos gládios. — Eu sei ser implacável.

O olhar de Konnor estava fixo no objeto embrulhado em veludo que um pajem havia entregado e deixado em cima da mesa, juntamente com um papiro, a mando do arquimago da Torre de Conjuração. *Essas coisas nunca são boas*, pensou o korangariano. Apesar de ter uma armadura e espada encantadas, ele preferia vencer combates da forma tradicional, com sangue, suor e aço, mas não era radical a ponto de negar uma ajuda arcana daquele porte, especialmente se o item fizesse tudo o que as informações contidas no papiro prometiam. O Senhor da Guerra leu o texto uma segunda vez a fim de garantir que havia compreendido — ele *certamente* devia ter prestado mais atenção aos ensinamentos básicos de magia na academia — e retirou o objeto do embrulho com cuidado.

Era uma miniatura de uma típica fortaleza adamar, em formato piramidal, com jardins suspensos e torres no topo — uma recriação de Bere-tor, que atualmente era chamada de Velho Palácio pelos dalgorianos. De acordo com o papiro escrito pelo arquimago da Torre de Conjuração, o objeto era capaz de abrir um portal mágico de curta duração até a fortaleza, uma fenda mística entre distâncias que permitiria a passagem direta para a sede do poder do reino que Korangar pretendia invadir. Caso os dalgorianos se acovardassem e Lorde Galdas, o regente, se entocasse no Velho Palácio, uma pequena força de Korangar seria capaz de invadi-lo magicamente e tomá-lo por dentro. Seria melhor do que sitiar Bela Dejanna, uma cidade composta por ladeiras, e enfrentar do lado de fora o gigantismo da antiga fortaleza adamar, com suas muralhas altas e várias alas labirínticas. O arquimago conjurador atentou

para a raridade do item, pois há décadas os feiticeiros korangarianos vinham tentando sem sucesso criar portais para antigas fortalezas adamares conhecidas, como o próprio Palácio Real da Morada dos Reis. A miniatura era de uso único, e o acionamento, segundo as instruções registradas no papiro, provocaria uma desorientação grave nos viajantes como efeito colateral.

Em suma, pensou Konnor, *é melhor nem considerar usar essa porcaria*, mas ele aceitou o presente porque não queria arrumar um dissabor com alguma das Torres de Korangar exatamente na véspera da partida para Dalgória. O Senhor da Guerra usaria aquilo como um último recurso, caso fosse necessário um ataque furtivo para conquistar um inimigo acuado. Ele preferia enfrentar o oponente no campo de batalha e conquistá-lo ali mesmo, por superioridade marcial, estratégica e numérica.

Konnor deixou de lado a miniatura de Bere-tor e pegou o relatório da investigação a respeito das duas explosões provocadas por bralvogas no porto de Kangaard. Lava, como disse Razya, costumava impedir o trabalho dos necromantes, mas algumas vítimas fatais não tinham sido consumidas por ela, e os feiticeiros da morte conseguiram se comunicar com os espíritos para saber o que houve. Diante da tortura da própria alma, um dos mortos confessara que tinha sido um insurgente em vida, sob ordens de criar uma distração para que os colegas tomassem um barco. Uma segunda vítima confirmou a declaração, mas os espíritos desencarnados de ambos não sabiam nada além disso. Ou seja, o bergantim que havia zarpado no meio da confusão, o *Shaya*, tinha sido sequestrado por insurgentes. Outro relatório sobre a mesa, esse do Comodoro Miranor, informava que os comandantes dos portos das Ilhas Kaskarras não avistaram o *Shaya*. Ele entraria em contato com o Chifre de Zândia para ver se o bergantim se encontrava naquelas águas — seria o destino natural dos rebeldes, se não fossem para o arquipélago das Kaskarras. Não havia outras cartas náuticas a bordo, e o comodoro duvidava que algum insurgente fosse um homem do mar experiente a ponto de se aventurar no mar desconhecido. O Senhor da Guerra concordou com o documento; nem o comodoro em pessoa possuía as cartas náuticas que indicavam o caminho para Dalgória, por exemplo. Elas e os demais mapas da campanha estavam ali com Konnor, consultáveis diante de sua presença, para evitar vazamento de informações. Os pobres insurgentes deviam estar navegando para o Chifre de Zândia, seguindo um sonho tolo de liberdade, e teriam as almas devoradas por demônios ao chegar ao destino.

Pensar nas criaturas infernais fez o Senhor da Guerra chamar o vassai com um berro, para que o demônio-serviçal lhe trouxesse vinho. A criaturinha imediatamente pegou uma ânfora no aparador e pulou na mesa de Konnor para encher a taça, mas o gesto acabou derrubando a miniatura da fortaleza no chão. O korangariano ficou colérico, deu um tapa com as costas da mão que lançou longe o vassai e, a seguir, saiu correndo para olhar embaixo da mesa a fim de averiguar o

estrago. Konnor viu o item caído e sentiu um nó na garganta até se abaixar e certificar que tudo estava intacto. Ele agradeceu a Exor silenciosamente pela sorte. Comunicar ao arquimago conjurador que o item que abria o portal se quebrou seria uma dor de cabeça política daquelas. O Senhor da Guerra examinou a miniatura uma segunda vez, levou aos olhos para observar cada detalhe e não conseguiu enxergar nenhum defeito. Ele pousou o item em cima da mesa, longe da borda, e se voltou para o demônio-serviçal, com ódio nos olhos.

— Desculpe, mestre — começou o vassai, antes mesmo que Konnor se aproximasse. — Desculpe esse pobre servo que não presta para nada.

O homem se agigantou diante da criatura encolhida, com o cinturão da espada pendurado na mão. A sombra dele engoliu o vassai, e o braço de Konnor começou a subir e descer sem parar. As frustrações do dia foram descontadas no lombo do demônio-serviçal até que o Senhor da Guerra se cansasse, ciente de que aquilo não o mataria, mas provocaria muita dor a ponto de ensiná-lo a servi-lo direito.

E quando recuperou o fôlego, ele espancou o vassai um pouco mais.

O ogro tentou pegar Derek Blak com uma patada que teria sido devastadora se tivesse encontrado o alvo, mas o guerreiro de Blakenheim desviou no último momento e ouviu a aclamação da pequena massa de gente reunida para ver o combate. O monstro, que tinha praticamente o dobro da altura do humano, avançou com raiva, e o ímpeto impediu que Derek encontrasse uma brecha para dar um golpe letal. Restava fustigar com os gládios os braços grossos como toras. Armas normais teriam tido dificuldade em penetrar a couraça dura da pele, mas o aço encantado deixou cortes fundos na criatura, que revidou com um safanão. O contragolpe jogou o enviado de Krispínia no chão de terra batida, e assim que caiu, Derek ouviu novas exclamações do público. “Vai morrer”, “mata” e gritos similares ecoaram em meio ao rugido do ogro, que veio para cima do oponente com fúria renovada, sangrando copiosamente nos antebraços musculosos.

Derek rolou o corpo para a frente, deixou a patada passar novamente por cima da cabeça e cravou os dois gládios na barriga saliente do ogro, usando o próprio peso da criatura para ajudar nas estocadas. Ele não escapou, porém, de ser atropelado pelo monstro moribundo, e por pouco não foi completamente soterrado pelo ogro. Derek caiu novamente e, ofegante, tentou tirar a perna que ficou presa embaixo da criatura.

— Ajudem-no! — vociferou um korangariano forte, de gibão de cota de malha cintilante coberto por uma túnica branca.

Vários soldados deixaram o círculo improvisado onde Derek e o ogro brigaram e avançaram para prestar auxílio. Quando os homens conseguiram puxar e virar o

monstro, o guerreiro de Blakenheim se levantou mancando, com a ajuda de um deles, e imediatamente recuperou as armas enfiadas no corpanzil da criatura.

O sujeito com atitude de líder se aproximou de outro soldado e continuou dando ordens.

— Leve o ogro para os necromantes do acampamento. Não cobre o preço de sempre. — Ele deu um sorriso. — Venda o corpo pela tabela de guerra. Leve também uma cópia do contrato se aqueles cretinos alegarem que “todo morto pertence ao Triunvirato” ou alguma merda do gênero.

O subalterno fez uma saudação e foi saindo, mas ouviu uma ameaça pelas costas.

— Se voltar sem a prata, eu vou pessoalmente vender *você* para os necromantes. — O homem foi na direção de Derek Blak e se dirigiu a ele. — Torça para o Tenente Eldor voltar com a quantia certa ou eu vou descontar esse ogro do seu primeiro soldo. Bem-vindo à Confraria Branca. Eu sou o Capitão Hakor.

— Blakor — respondeu o agente de Krispínia, usando uma das identidades que criou para a missão em Korangar.

— Não costumamos aceitar novos integrantes em cima da hora de uma campanha, mas o Tenente Eldor falou que você estava disposto a pagar o dobro da taxa de adesão e provar seu valor em combate. Estava tão desesperado assim para se tornar um Confrade Branco?

— Eu venho de Karaya — disse Derek. — Minha cidade foi engolida pela terra. Não tenho mais família, nem para onde ir.

— Bem, considere a Confraria Branca a sua nova família. — O homenzarrão no gibão cintilante sorriu; era outro korangariano bem armado e alimentado à custa do sofrimento dos outros. — Esses seus gládios são impressionantes. Cortaram o couro do ogro como se fosse pano. Onde arrumou essas armas?

— Elas pertenciam a um fanfarrão curioso que fazia muitas perguntas. — O guerreiro de Blakenheim endureceu a voz e o olhar enquanto se lembrava das palavras de Jadzya, “ele só escolhe homens implacáveis”. — O sujeito acabou ficando sem respostas, sem armas... e sem a vida.

O líder dos mercenários continuou sorrindo, avaliando Derek Blak de cima a baixo, deteve os olhos por um momento nas armas dele, e finalmente falou:

— Como eu disse, bem-vindo, irmão confrade.

CAPÍTULO 16

VALE DE KURGA-NAHL, KORANGAR

Em uma manhã de muita chuva, Derek de Blakenheim conseguiu um momento livre para se encontrar com Jadzya antes que a Confraria Branca terminasse a marcha e se juntasse ao grande Exército de Korangar. Abrigados na boca de caverna que vinham usando como esconderijo, eles traçaram os ajustes finais para roubar os planos da invasão de Krispínia; cada um tinha um papel a desempenhar, e ambos sabiam que a chance de sobrevivência individual era bem pequena, muito menor que no golpe aplicado no porto de Kangaard. Aquele podia ser o último encontro dos dois. Enquanto o espião de Ambrosius se infiltrava na Confraria Branca, a rebelde korangariana ficou observando as forças do Império dos Mortos com a luneta até identificar padrões no cotidiano do acampamento, especialmente a localização do estoque de suprimentos para o esforço de guerra e o vaivém em torno dele. Agora Jadzya tinha um alvo, assim como Derek tinha o dele, a tenda de comando que *deveria* guardar os planos — ou assim eles esperavam.

Vê-lo com a túnica da tropa de mercenários sobre a loriga negra de couro trouxe más lembranças do que a Companhia Branca fez em Kesena, em nome do Triunvirato. A mensagem de Lenor havia chegado à província e incitado a população a se revoltar contra o jugo do Estado, que despachou os Confrades Brancos para pacificar a região e mandar um recado para as províncias vizinhas. Os cadáveres que os soldados do Capitão Harkor deixaram para trás não eram mais reconhecíveis como humanos. Foram decepados, estripados e amarrados um a um para não serem levados pelo rio onde foram jogados. Os necromantes tiveram trabalho para reanimá-los, e os mortos-vivos resultantes eram criaturas grotescas conhecidas como nomarguls, “desmortos aberrantes” em korangariano. O Triunvirato costumava exhibi-los em praças públicas de outras províncias para inibir levantes populares semelhantes, e a simples menção a Kesena fazia gelar o coração de qualquer insurgente.

Mas não o coração de Jadzya, que perdeu, como Derek tinha imaginado, entes queridos no massacre — no caso, a família e o noivo. Quanto mais a rebelde korangariana pensava no que o Triunvirato fez com quem ela amava, mais queria derrubar o governo, ou pelo menos atrapalhar os planos e matar os agentes do império.

Jadzya fez um esforço para ignorar a vestimenta do amante e se concentrar no pouco tempo que tinham juntos para o planejamento e, quem sabe, uma última intimidade antes de enfrentarem a morte. Ela vinha observando a tenda de comando e tomou nota dos horários em que o comandante das forças de Korangar — Konnor, o Senhor da Guerra — costumava se ausentar a fim de vistoriar o andamento da operação ou simplesmente espairecer e fumar um charuto ao ar livre. Derek Blak teria que usar essas oportunidades para roubar os planos, se conseguisse passar pelos dois cavaleiros infernais que tomavam conta da entrada da tenda. Para isso, era necessário um ardil mais velho do que a própria Nação-Demônio, um golpe usado pelos dois recentemente — uma distração explosiva, envolvendo a última bralvoga disponível.

— Se atingirmos os suprimentos das tropas vivas — sugeriu Jadzya, mostrando o ponto para o companheiro através da luneta —, não só deixamos o acampamento em polvorosa, como ainda atrasamos a operação de guerra. Vai ser impossível repor tanta comida tão rápido com o solo infértil de Korangar. O Exército vai ficar parado aqui.

A insurgente odiava cogitar a destruição de alimentos vivendo em uma nação de famintos, mas sabia que aqueles víveres jamais chegariam a quem precisava. Ela nem quis imaginar quantas famílias se sustentariam com tudo aquilo. Preferiu pensar em quantas não sentiriam a manopla de ferro de Korangar se o Triunvirato fosse abalado.

— Os suprimentos não estão assim tão perto da tenda de comando — argumentou Derek. — Vou levar um tempo para chegar lá após acionar a bralvoga. Isso sem considerar a correria e confusão, que podem me atrasar.

A korangariana deu um belo sorriso resignado para ele.

— Sou eu que vou acionar a bralvoga.

— Impossível! — exclamou o guerreiro de Blakenheim. — Como você vai entrar no acampamento?

— Como *elas* entram — disse Jadzya direcionando a luneta para um grupo de mulheres que estava saindo da massa de tendas. — Prostitutas de Kangaard. Elas chegam à noite para entreter as tropas vivas e saem de manhã, de volta para o porto, exatamente quando o Senhor da Guerra faz a primeira vistoria do dia, após o desjejum.

Derek olhou para a companheira, tão linda naquele corpo frágil e desnutrido de korangariana, e imaginou o que ela teria que passar para executar aquele plano. A expressão dele disse tudo para a insurgente, que balançou a cabeça antes mesmo que o amante fizesse qualquer objeção.

— É o único jeito, Derek. Você mesmo disse que a distância atrapalharia. É preciso que você tenha tempo dentro da tenda enquanto a distração semeia o caos.

Eu posso ganhar esse tempo destruindo os suprimentos. Já vi que a tenda do oficial responsável também é visitada pelas prostitutas.

O enviado de Krispínia tentou demovê-la com outro argumento.

— Mas acionar a bralvoga é um grande risco. Perdemos muita gente em Kangaard.

Ela tocou levemente na barba rala de Derek, como gostava de fazer, e depois pegou o rosto dele com força.

— Se acontecer de eu morrer, é justo — disse Jadzya com a voz firme. — Essa luta é mais minha que sua. É o meu reino que vai levar a guerra ao seu. Se tem alguém aqui cujo sacrifício é justificável, sou eu. Além disso, caso a explosão da bralvoga me atinja, não sobrar nada de mim para ser reanimado. Eu sonho em morrer sem servir ao império, mesmo estando morta.

A insurgente deu um beijo de leve na boca do agente de Ambrosius, fechou os olhos um instante e depois se voltou para o céu eternamente nublado da Grande Sombra. Com a chuva, o dia em Korangar estava mais negro do que de costume.

— Eu daria tudo para ver o sol ao seu lado, Derek de Blakenheim, mas talvez o Lenor não seja um profeta tão bom quanto ele acredita que seja.

Ele quis refutar o melodrama tipicamente korangariano de Jadzya, porém ela já estava arrancando sua túnica branca, e palavras seriam inúteis na próxima hora.

O acampamento ainda estava ensopado depois da chuva do dia anterior, com lama por toda parte. As botas pesadas do Senhor da Guerra chafurdavam entre as tendas, durante a costumeira vistoria matinal. A Comandante Razya seguia ao lado dele, passando o relatório de todas as divisões. As forças de Korangar estavam praticamente prontas para partir em campanha; a Confraria Branca já havia chegado e se instalado, as provisões das tropas vivas — para a infantaria regular, bralturii e feiticeiros — estavam garantidas e bem protegidas de intempéries como a de ontem, e quase todas as Torres haviam concluído seus devidos rituais. Aquela era a parte que mais demorava e irritava Konnor, pois cada vertente arcana tinha o próprio tempo de prontidão por conta dos preparativos mágicos que não obedeciam às ordens militares mundanas. Os magos da Torre de Proteção, por exemplo, já estavam no porto de Kangaard encantando a frota a fim de prepará-la para a viagem; enquanto isso, os aeromantes ainda estavam ocupados com uma conjuração complicada que o Arquimago Corenor, o responsável pela divisão mística, disse ser vital para o avanço da esquadra e que demoraria mais alguns dias.

Diante da impaciência visível do líder das forças korangarianas ao ouvir os relatórios, Razya tentou acalmá-lo.

— Infelizmente, guerra não se faz com um estalar de dedos como magia, Grajda Konnor.

— E, ainda assim, é a magia que está nos *atrasando* aqui — reclamou o Senhor da Guerra.

— O Grajda Corenor garante que o trabalho das Torres será concluído em breve — disse ela.

— É melhor que seja verdade ou mando racionar a comida dos feiticeiros como incentivo. — Konnor se virou para a oficial de ligação e deu um sorriso. — Os que morrerem de fome os próprios necromantes reanimam, e assim ganharemos reforços para a tropa de desmorts.

A comandante devolveu o sorriso com uma risadinha.

— Seria de uma... ironia quase poética, senhor. Farei com que o Arquimago Corenor entenda a situação em termos *alimentícios*, Grajda Konnor.

Os dois continuaram andando, Konnor sendo informado dos preparativos e vendo com os próprios olhos os homens em movimento. Ele tinha sorte de ter Razya como oficial de ligação ou já teria esganado alguns comandantes e provocado um dissabor com os outros líderes do Triunvirato. O Senhor da Guerra passou pela tenda que abrigava os agentes políticos de Pazor, gente intrometida que consumia recursos e vivia de intrigas, mas que em respeito à balança de poder no Império dos Mortos tinha que estar presente em uma operação que envolvesse as Torres e o Krom-tor. Konnor torceu para que os enviados do Parlamento passassem mal durante a viagem marítima... e daria ordens para que os alquimistas os deixassem no fim da fila de prioridades no atendimento, por pura birra.

O pensamento alegrou o Senhor da Guerra, que decidiu vistoriar os cavaleiros infernais para continuar de bom humor. Ver a tropa de elite de Korangar, seu comando pessoal na operação, sempre elevava o espírito. Ele tomou o rumo das tendas da divisão...

BUM!

O acampamento foi abalado por uma explosão ensurdecadora. Uma coluna flamejante iluminou o ambiente sempre soturno de Korangar. Não houve quem não visse a massa de lava que irrompeu para o céu e, a seguir, se espalhou ao redor do ponto de onde havia surgido.

Exatamente nas tendas dos víveres de campanha, para desespero de Konnor e Razya.

Os dois se recobram do susto e começaram a dar ordens para os oficiais que a vista identificava, clamando pela presença de geomantes e piromantes, e os comandos foram repassados para subalternos em uma reação em cadeia que se alastrou tão rapidamente quanto a lava mística que consumia aquela parte vital do acampamento. O Senhor da Guerra e a oficial de ligação correram junto com o resto das tropas na direção da luz do fogo, em meio à correria dos soldados e à cacofonia dos gritos de humanos e guinchos de demônios.

Perto da tenda de comando, por onde Derek Blak passava despreziosamente com um bolsão a tiracolo, como se transportasse documentos, a agitação foi maior exatamente pela falta de informação do que estava acontecendo. Ele imediatamente aproveitou para semear mais confusão, apontando para o foco de luz e fogo e falando que era um ataque rebelde que precisava ser contido. Não era exatamente mentira, por assim dizer. Enquanto o espião de Ambrosius redirecionava os soldados em volta e se aproximava sorratoriamente da tenda do Senhor da Guerra, a mente pensava em Jadzya, torcendo para que a rebelde tivesse escapado daquela enxurrada de lava. Ele só saberia o destino da companheira ao retornar para o esconderijo nas colinas — caso também sobrevivesse ao que pretendia fazer.

A tenda de comando estava ao lado de Derek agora, era uma grande estrutura em formato piramidal, ao estilo das fortalezas adamares que os korangarianos acabaram copiando, com um toldo comprido na entrada, guarnecido por dois bralturii que pareciam igualmente agitados e confusos com o que acontecia no acampamento. Mas era a distração dos soldados correndo em volta que interessava ao guerreiro de Blakenheim, pois ele não pretendia invadir pela entrada, e sim pelos fundos. Depois que um tropel de homens passou carregando baldes e cobertores, Derek se encostou na tenda e usou um gládio para abrir um talho de sua altura no pano grosso. Com uma espada normal, ele teria levado tempo e chamado a atenção, mas a lâmina encantada rasgou a tenda como se ela fosse feita de linho. Em questão de instantes, o agente de Krispínia estava dentro do objetivo.

A vantagem de estar em Korangar era que os olhos não precisavam se ajustar à escuridão. Tudo era meio soturno, tanto o dia lá fora quanto o interior da tenda, pouco iluminado por braseiros e velas. Derek Blak só teve que investir um pouco de tempo precioso para absorver o ambiente opulento da tenda de comando, mas, felizmente, a grande mesa onde o Senhor da Guerra planejava a campanha se destacava em meio às cadeiras, aparadores com vinhos e outras peças do mobiliário que a mente do invasor descartou imediatamente.

Ele avançou para o móvel e viu vários mapas enrolados em cima de cartas náuticas. A curiosidade e o dever de obter os documentos corretos fez com que Derek abrisse alguns — e o coração parou no peito. Pelo passado como segurança de caravanas, o espião de Ambrosius tinha experiência com mapas, e aqueles indicavam explicitamente Dalgória. Naquela análise rápida e nervosa, era para lá que a Frota de Korangar pretendia rumar, e não para a Caramésia, como ele imaginava. Derek sentiu novo aperto no peito. Ele havia mandado Lenor justamente para a vizinha Baldúria, ao lado do que seria em breve uma zona de guerra. E Baldur não estava combatendo orcs *justamente* em Dalgória?

Derek balançou a cabeça para afastar a confusão mental e a agitação dos nervos. Haveria tempo para analisar os documentos com calma, sem tirar conclusões

precipitadas. Ele olhou ao redor e viu a silhueta dos cavaleiros infernais ainda distraídos na porta da tenda, recortados pela luminosidade da lava ao longe no acampamento, e guardou os mapas e as cartas no bolsão. Uma última análise do conteúdo em cima da mesa revelou uma miniatura de uma fortaleza adamar que Derek pensou ser, a princípio, o Palácio Real da Morada dos Reis, até que a mente reconheceu a estrutura e fez a associação óbvia com os planos que havia roubado — *aquele era o Velho Palácio de Dalgória!*

— Pegue logo isso também.

A voz quase matou o guerreiro de Blakenheim de susto. Ele olhou ao redor novamente, agora com os gládios desembainhados por instinto, mas não viu nada. Então, de trás de uma poltrona, surgiu um pequeno demônio encolhido, com o corpo todo surrado, fazendo um gesto de paz com os braços delgados erguidos e as mãos de três dedos espalmadas.

— Leve esse objeto — disse a criatura. — Ele gosta muito disso aí.

Sem entender muito o que estava acontecendo, e com medo de que a voz do demônio chamasse a atenção dos guardas lá fora, Derek avançou contra o ser infernal.

— Por favor, me mate — pediu o vassai diante do humano armado. — Eu não quero mais servir a ele. Mas leve o objeto. É importante para ele.

O agente de Krispínia deu uma estocada no peito oferecido pela criatura, que morreu na hora e desvaneceu. Com mais uma olhada tensa para a porta, Derek não notou mudança alguma na atitude dos bralturii. Ele voltou para a mesa, encarou a miniatura do Velho Palácio e decidiu guardá-la no bolsão também, juntamente com todos os demais papéis que encontrou. Anotações e comunicados também ajudariam a elucidar o que Korangar estava tramando.

Agora era preciso apagar os rastros de forma que o Senhor da Guerra não alterasse os planos ao descobrir que sumiram. O demônio espancado lhe deu uma ideia. Talvez simular uma revolta da criatura fosse a solução. Derek abriu mão de alguns papeis que não fossem os mapas — um sacrifício para o estratagema dar certo —, recolocou-os sobre a mesa e virou uma vela sobre eles. Depois, derrubou um braseiro perto do fundo da tenda, longe o suficiente para os guardas na entrada não ouvirem, e jogou panos nas brasas.

Já havia pontos de fogo e fumaça no interior do ambiente. O espião de Ambrosius foi até o rasgo no pano, olhou pela fenda antes de sair e viu que a correria e gritaria continuavam. Ele passou discretamente, se misturou à confusão e deu alguns passos para se distanciar da tenda de comando até ser parado por uma voz que ecoou acima das demais.

— Ei, Blakor de Karaya! — berrou o Capitão Harkor, que se aproximava de espada em punho. — Ou seja lá qual for o seu nome. Você parecia desesperado

demais para entrar na Confraria. Agora já sei o motivo.

O agente de Krispínia olhou em volta, para o espaço entre tendas onde homens passavam correndo para conter a lava mística e salvar os víveres da campanha. Aquela confusão não duraria muito tempo, especialmente com os recursos místicos à disposição do acampamento. Logo a tenda do Senhor da Guerra começaria a pegar fogo também, e todas as atenções se voltariam para as proximidades de Derek. Ele tinha que resolver aquela questão rapidamente. Fugir só faria com que o líder dos Confrades Brancos mandasse homens atrás dele; era melhor aproveitar que Harkor estava sozinho e matá-lo ali mesmo.

— O Triunvirato paga muito bem por espiões — continuou falando o capitão mercenário, vindo de espada em riste, e assim Derek entendeu por que ele veio desacompanhado. — E eu quero esses belos gládios para mim.

— Eu já faço parte de uma confraria — disse o guerreiro de Blakenheim. — A Confraria do Inferno. Pode enfiar a sua no rabo.

E após o insulto, Derek fingiu que fugiria, chegou a olhar rapidamente para trás e mover um pé na direção oposta a Harkor, que reagiu como ele previu — iniciou um avanço para persegui-lo, abaixando levemente a guarda ao fazer isso, para não correr de espada em riste.

Foi nessa brecha que o agente de Krispínia entrou ferozmente, golpeando com o gládio esquerdo e preparando uma estocada com o direito. O oponente se defendeu às pressas, mas ele era um soldado experiente e aparou o ataque-surpresa de Derek com facilidade. O problema foi a segunda arma já tão dentro da guarda, e ele contou com o gibão de cota de malha cintilante para não morrer — a armadura, igualmente encantada, conteve o gládio mágico do adversário. Ainda assim, a força do golpe o jogou para trás e roubou um pouco do fôlego. O contra-ataque de Harkor veio lento e previsível por conta disso, e Derek deteve a espada do inimigo com o gládio esquerdo e novamente entrou na defesa dele. Ataques ao tronco estavam fora de cogitação por conta do gibão encantado, mas a perna protegida por couro parecia mais vulnerável. O gládio direito de Derek acertou o joelho de Harkor, que teria ficado pernetado de um golpe só se não tivesse começado a recuar a perna por instinto. Ainda assim, o korangariano foi ao chão, e quando terminou de cair, ele viu um dos gládios que tanto cobiçou entrar embaixo do queixo.

Tudo aquilo aconteceu em um piscar de olhos. Quando alguns soldados interromperam o corre-corre para entender o que havia acontecido, só viram o corpo do líder da Confraria Branca estatelado no chão e um vulto sumir em meio ao caos do acampamento. Ali perto, a tenda do Senhor da Guerra começou a pegar fogo.

CAPÍTULO 17

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

O cheiro de peixe fresco tomou de assalto as narinas de Kyle enquanto ele andava pelo mercado vendo o que os pescadores tinham a oferecer. Ainda que a esposa Enna fosse natural da Praia Vermelha e, portanto, entendesse mais de peixe do que o marido, era Kyle que gostava de comprar o alimento para a família. Ele ainda era fascinado pela ideia de que podia comprar comida quando quisesse, depois de uma infância pobre e desnutrida nas ruas de Tolgar-e-Kol. Estar de volta ao mercado depois do voo até Dalgória deixou Kyle especialmente faminto por peixe. Ele havia acabado de retornar com Kalannar, depois que o Palácio dos Ventos fora usado para impressionar os orcs e ratificar a figura de Baldur como líder das tribos — o barão ficou para trás, à frente dos Dragões de Baldúria, para conduzir as criaturas ao novo destino. Kyle riu ao se lembrar das discussões acaloradas entre o assassino svaltar e o cavaleiro humano a respeito do que fazer em relação aos “novos súditos” do barão. Os dois tinham ideias opostas: Kalannar pretendia escravizá-los em Baldúria, colocá-los em diversas atividades braçais ou perigosas, enquanto que Baldur... bem, Baldur admitiu que não tinha ideia alguma, que não sabia o que fazer com os orcs, o que para o svaltar não foi surpresa alguma. O barão só sabia que não podia explorá-los à força ou eles se rebelariam novamente, sendo Baldur o novo líder das tribos ou não.

Foi o próprio Kyle que arrumou a solução, graças à proximidade que ainda mantinha com Agnor (os demais preferiam deixar o mago isolado em sua torre, finalmente erigida num promontório a leste da Praia Vermelha). Em visita recente ao korangariano, que precisava de trancas para novos baús, ele ouviu Agnor se vangloriar de ter encontrado veios de prata nas colinas a oeste da Mata Escura, em meio às “expedições geomânticas” — termos do próprio feiticeiro — que vinha realizando. Os baús, aliás, estavam cheios de pepitas extraídas magicamente do depósito. Kyle sugeriu a Baldur e Kalannar que deixassem os orcs minerar a prata, como os anões faziam com o ouro em Fnyar-Holl. O barão considerou boa a ideia e decidiu oferecer as colinas a oeste como um assentamento que os manteria distantes dos alfares de Bal-dael e dos humanos da Praia Vermelha, mas ainda assim dentro dos limites de Baldúria. Convencido, Kalannar determinou a fração de prata que ficaria com os orcs, ainda que preferisse escravizá-los como mineradores, mas o

tom de voz do barão o dissuadiu. Pelo menos, considerou o saltar, seria uma taxa menor do que os anões cobrariam para explorar o depósito do metal precioso. Como súditos de Baldúria, o grosso da produção das criaturas iria para os cofres do baronato.

Em uma coisa, porém, Baldur e Kalannar concordavam: eles deveriam apertar Agnor para saber o motivo de ele não ter revelado a existência de uma riqueza daquelas dentro do território de Baldúria. Kyle esperava não ter colocado o korangariano em apuros. Apesar da personalidade antipática do mago, ele o considerava divertido justamente pelo mau humor. Como alguém era capaz de viver eternamente zangado, especialmente agora que morava em um lugar bonito como a Praia Vermelha?

Talvez o temperamento de Agnor fosse explicado pela origem em Korangar, considerou Kyle. Nascido em Tolgar-e-Kol, a cidade-estado vizinha ao Império dos Mortos, ele se lembrava da visita de uma “comitiva de Korangar” ocorrida em sua infância — um espetáculo de força da Nação-Demônio, que enviava representantes para exigir o cumprimento de suas medidas econômicas, segundo Od-lanor lhe explicou, mais tarde. Contudo, aos olhos de um Kyle criança na época, correndo pelas ruas para ver a chegada dos tais korangarianos, a comitiva ficou marcada como um exemplo do que Korangar seria: um lugar lúgubre e opressor, com gente vestida em roupas negras e exóticas, cercada por guardas em armaduras com entalhes assustadores de demônios e caveiras, vindo em carruagens blindadas que soltavam vapores fedorentos. Pelo menos essa era a imagem que grudou na mente do jovem chaveiro; se o Império dos Mortos era assim, não era surpresa que Agnor fosse emburrado com tudo e com todos. Pobre homem. Kyle imaginava que ele também seria mal-humorado se tivesse nascido lá.

Ele percebeu que estava segurando um papa-terra há muito tempo e finalmente ouviu o feirante dizer o valor. Pagou, colocou o peixe no bolsão, agradeceu e continuou pelo mercado, ainda pensando na impressão que a comitiva de Korangar havia deixado em sua mente infantil. Felizmente o pequeno Derek não veria uma coisa daquelas na vida. Pensar no filho levou Kyle a considerar se o *outro* Derek também tinha visto uma comitiva da Nação-Demônio nos anos em que morou em Tolgar-e-Kol. Novamente bateu a tristeza pela perda de contato com o amigo.

Decidido a pensar em coisas mais leves, o rapaz passou a prestar atenção nos baldurianos à volta e a cumprimentá-los enquanto continuava a abastecer o bolsão. Ele gostava da Praia Vermelha, daquela gente brava que lutou com ele contra Amaraxas, da terra de onde saíram a esposa e o filho. O jovem chaveiro percorreu as barracas até notar alguém que não reconheceu imediatamente, um sujeito claramente estrangeiro pela pele pálida em meio ao povo bronzeado de Baldúria, com roupas diferentes dos costumes locais. O homem vasculhava o mercado,

curioso com tudo, conversando com os feirantes. Kyle decidiu se aproximar e falar com ele.

— Oi, bom sol, você não é daqui, certo?

O sujeito reagiu à aproximação com um sorriso.

— Oi, bom sol, não, não sou daqui. — Ele deu um risinho. — Eu destoo tanto assim?

— O pessoal aqui não é tão branquelo — respondeu Kyle, também sorrindo. — Meu nome é Kyle.

— Jenek de Redenheim, vindo de Dalgória.

— Ah, bem-vindo. Adoro sua terra.

— Sério? Que bom. Dalgória é um reino adorável mesmo — disse o estrangeiro. — Você faz negócios lá?

— Não, não. Sou o chaveiro da Praia Vermelha. Mas estive lá no Palácio dos Ventos. — Ele apontou com orgulho indisfarçável para o castelo voador, pousado no ponto de sempre, no canto da orla. — Sou o condutor dele.

Jenek arregalou os olhos com uma expressão entre a incredulidade e o maravilhamento.

— Aquilo tem um *condutor*? — perguntou ele. — Como o remador de um bote?

— Sim, na verdade, *dois* condutores. Eu controlo o Palácio dos Ventos com um kobold amigo meu.

Agora o semblante de descrença ficou mais evidente no rosto do estrangeiro.

— Perdão, meu jovem, mas... um kobold? E *amigo* seu?

— É uma longa história, mas é verdade — afirmou Kyle com toda a sinceridade. — Sou da Confraria do Inferno, os heróis que fecharam os Portões do Inferno e mataram o Primeiro Dragão. É o crânio dele ali fora.

— Fantástico, Mestre Kyle... Posso chamá-lo assim, não? Afinal, você tem um negócio aqui.

— Todo mundo me chama só de Kyle, mas Mestre Kyle caiu bem. — Ele riu. — E você, veio comprar alguma coisa aqui? Se precisar de gazuas, cadeados, trancas, é só falar comigo.

— Eu sou um caixeiro-viajante. — O homem tirou o que parecia ser um pequeno mostruário dobrável do bolsão e abriu diante do rapaz falador. — Vendo joias, adereços, bijuterias para gente de fino trato. Soube que Baldúria está enriquecendo com o azeite de peixe e decidi tentar a sorte aqui. A corte de Dalgória já conhece meu material, e preciso de novos clientes.

Os olhos de Kyle ficaram fascinados pela beleza do conteúdo do mostruário. Os objetos cintilaram de maneira hipnotizante, provocaram um caleidoscópio de sensações entorpecentes, e o jovem chaveiro se viu mesmerizado por Jenek.

— Elas são... lindas — falou ele finalmente, com dificuldade.

— Obrigado, Mestre Kyle. É apenas uma amostra — disse o caixeiro-viajante enquanto fechava e guardava o mostruário.

O rapaz se sentiu tomado por uma estranha vontade de ajudar aquele desconhecido que, naquele momento, parecia ser um grande amigo.

— Mas se você for vender alguma coisa aqui na Praia Vermelha, tem que tirar uma licença de comércio na Casa Grande. — Ele apontou para o casarão de dois andares em cima de uma elevação, com vista para toda a Praia Vermelha. — Eu mesmo tive que pagar pela licença para atuar como chaveiro, e olha que sou amigo do feitor-mor.

— Sério? Obrigado pela informação, amigo Kyle. E quem é o feitor-mor?

— O Kalannar. Ele manda em tudo aqui quando o Baldur, digo, o Barão Baldur não está. E quando ele está também! — falou Kyle, desandando a rir com o que acabara de dizer.

O estrangeiro olhou para a Casa Grande com uma expressão um pouco preocupada.

— Bem, vou ter que cuidar disso para não arrumar problemas com as autoridades... Só quero vender minhas mercadorias.

— Eu posso te apresentar ao Kalannar, Jenek. Ele é meu amigo, também é um Confrade do Inferno como eu. — O jovem chaveiro se sentiu compelido a falar a verdade. — Bem, quer dizer, nem eu nem ele fomos reconhecidos *oficialmente* como integrantes da Confraria do Inferno, mas nós dois também fechamos os Portões do Inferno e matamos o Amaraxas junto com o Baldur, o Derek, o Od-lanor e o Agnor.

A menção ao último nome desconcertou o caixeiro-viajante por um breve instante, mas ele se recuperou antes que Kyle percebesse. Na verdade, no atual estado de confusão mental do jovem, Jenek duvidava que ele estivesse ciente das nuances do que acontecia ao redor.

— Agnor, você disse? — perguntou o homem.

— Sim, ele é o arquimago-geomante de Baldúria.

— Uau — exclamou Jenek, com uma expressão de surpresa que era, em parte, legítima. — Não sabia que o baronato tinha feiticeiros desse nível de poder.

— Nossa, ele é *muito* poderoso. Já vi o Agnor abrindo paredes em cavernas, banindo demônios! Mas ele é que nem você.

— Como assim? — falou o sujeito, com um pouco de tensão na voz, subitamente olhando de um lado para o outro.

— Ele é um estrangeiro. Veio de Korangar. Você sabe onde fica?

— Não — respondeu Jenek, tentando manter a frieza e indiferença na voz, e quase não conseguindo.

— Uma terra assombrada e maligna bem ao norte. Eu nasci na fronteira, em Tolgar-e-Kol, aliás.

O caixeiro-viajante mal escutou a resposta. Ele ficou olhando fixamente para a Casa Grande, depois se voltou para o fortim em cima da rocha imensa que flutuava na orla.

— Esse Arquimago Agnor mora na Casa Grande ou no Palácio dos Ventos? — perguntou Jenek.

— Nem um, nem outro. Ele é meio... antipático. — Kyle riu. — Mas eu gosto do Agnor. Ele mora numa torre lá depois da enseada. Não dá para ver daqui.

Jenek aparentou alívio, mas o jovem chaveiro não entendeu o motivo. Ele apenas continuava compelido a ser sincero com o novo amigo e ajudá-lo, pois, afinal, era o que amigos faziam.

— Bem, Mestre Kyle, eu não quero tomar tanto assim do seu tempo. Vejo que comprou um belo peixe — disse o homem, apontando para o bolsão do rapaz. — Levando para o almoço?

— Sim. Vou deixar com a Enna, a minha esposa, para prepará-lo. Mas, se quiser, posso te levar à Casa Grande para resolver a questão da sua licença.

— Não! — exclamou o homem, novamente todo sorrisos. — Longe de mim atrapalhar o almoço da família. Aliás, eu me sinto na obrigação de agradecê-lo pela oferta de ajuda e pela conversa tão gentil e informativa. Por favor...

Ele puxou e abriu novamente o mostruário, olhou a coleção e separou dois pingentes.

— Eis aqui um presente. Não aceito “não” como resposta, por favor. É um mimo para sua esposa e para você, como disse, por tudo que fez.

Kyle pegou os pingentes com uma expressão maravilhada e um sorriso bobo. Ele agradeceu e olhou feliz para o novo grande amigo.

— Mas eu não fiz nada...

— Pelo contrário, meu jovem chaveiro. Você abriu muitas portas para mim. — Jenek deu um sorriso rasgado. — E com certeza vai abrir muitas mais. Podemos combinar de ir amanhã mais cedo falar com o feitor-mor?

— Claro, está acertado. — Kyle começou a se retirar, com a mão direita firmemente fechada em torno dos presentes, e se despediu com a esquerda. — Até amanhã, aqui neste lugar.

O estrangeiro fez a mesma saudação e viu o rapaz ir embora do mercado. Assim que ele sumiu, sua expressão endureceu. Havia muita coisa para digerir até o dia seguinte. O homem ainda pretendia circular um pouco mais e confirmar as informações de Kyle, mas aparentemente dera a sorte de falar com a pessoa certa.

Fingindo interesse em outras mercadorias à venda, Jenek continuou a investigar Baldúria.

CAPÍTULO 18

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

Investigar Baldúria era uma tarefa simples perto de investigar Dalgória. O ducado nasceu há três décadas a partir de um reino-livre antigo, Blumenheim, e contava com cidades seculares e uma capital que remontava aos tempos do Império Adamar. Em comparação, Baldúria era um baronato recente, estabelecido na terra selvagem da Beira Leste, composto apenas por uma armação baleeira e um vilarejo élfico no interior, subindo um rio. Ainda que a Praia Vermelha fosse uma comunidade pesqueira pequena que tivesse crescido muito nos últimos anos, ali todo mundo se conhecia e vivia basicamente de uma única fonte de negócios; a capital de Baldúria estava longe de ser uma Bela Dejanna, que tinha uma corte, população numerosa, templo anão e comércios variados.

Jenor se perguntava qual seria o segredo por trás do sucesso daquele reino praticamente recém-nascido, que havia acabado de salvar Dalgória do levante orc que *ele* tinha fomentado e que agora absorveu a região vizinha sob comando desse Barão Baldur. Aquele magnífico castelo voador certamente desempenhava um grande papel, mas não podia ser somente isso. O espião de Korangar sabia que, por melhor que fosse o equipamento, bons resultados não vinham sem talento. O chaveiro Kyle havia comentado a respeito da tal Confraria do Inferno, grupo do qual o próprio Kyle faria parte, que também incluiria o barão, o feitor-mor da armação, um outro sujeito que Jenor não fazia ideia de quem era (um tal de Derek), e ainda por cima um adamar e o Foragido! Pelo nome, aquele “Od-lanor” só podia mesmo ser um adamar. Era preciso perguntar mais ao jovem a respeito desse indivíduo, possivelmente um sobrevivente da civilização cruel que escravizou os humanos que fundaram Korangar. Quanto valeria a cabeça desse Od-lanor para o Triunvirato? O que as Torres fariam com o corpo dele, como sacrifício à memória de Exor, o Libertador?

A possível existência de um adamar ali, em Baldúria, já teria sido suficiente para dominar os pensamentos de Jenor desde a conversa que teve com o chaveiro, mas foi o nome de Agnor que tirou o sono do espião. O Foragido estava nas proximidades! Ele passou a noite considerando aquela informação valiosa. O homem mais procurado pela Nação-Demônio desde que fugiu há quase uma década com informações confidenciais se encontrava ali, entre todos os lugares possíveis

de Zândia. O governo de Korangar caçou Agnor em todas as províncias do império e despachou os vulturii — os colegas espiões de Jenor — atrás do Foragido em alguns pontos de Krispínia, sem sucesso. Quanto valeria a cabeça de Agnor para o Triunvirato?

Aquela investigação poderia tornar Jenor um homem muito, muito rico. Quando o Império dos Mortos invadissem e tomassem Dalgória, ele já tinha até uma vila no interior em mente, a própria morada campestre do finado Duque Dalgor — isso sem falar no cargo de Sumo Vulturi como recompensa.

Todos esses pensamentos passaram novamente pela cabeça do espião enquanto ele fazia o desjejum no Recanto da Ajuda, um misto de pousada de viajantes e bordel que o Barão Baldur mandou abrir logo que tomou o poder na vila. O homem, diziam, era dado a farras com os pescadores e os cavaleiros da ordem que ele mesmo fundara. A mesa do lorde estava reservada, aguardando sua volta triunfal de Dalgória e a comemoração pela conquista dos orcs e anexação do território vizinho. Os frequentadores só falavam naquilo, especialmente as prostitutas, ansiosas pelo retorno dos tais “Dragões de Baldúria”, com as bolsas cheias após a campanha em terras dalgorianas.

Falando no ducado, Jenor vinha usando os mesmos trajes de Dalgória desde que chegara, mantendo a fachada de caixeiro-viajante estrangeiro para não levantar suspeitas. Logo no primeiro dia em Baldúria, contudo, ele tinha sido notado por um rapaz de capa preta, loriga de couro negro e duas espadas curtas e finas à cintura, muito exóticas para os padrões dos outros reinos, e especialmente fora de lugar naquele ambiente pesqueiro. Obviamente era algum tipo de agente especial — uma vida em Korangar, especialmente sendo um vulturi, treinou o olho de Jenor para esse tipo de coisa. O sujeito em si não o preocupava, pois parecia inexperiente, e o espião da Nação-Demônio sabia muito bem manter um disfarce, mas a *existência* de uma guarda secreta era digna de atenção. Qual a necessidade de ter uma organização assim em uma pacata vila de pescadores? Haveria algum grupo de descontentes entre os baldurianos? Ou o negócio do azeite de peixe ia tão bem que o barão ou o feitor-mor (que mandava mesmo em Baldúria, segundo o chaveiro) temia evasão de impostos, ladrões ou sabotadores?

Mais um item na lista de coisas a descobrir a respeito desse baronato intrigante que começava a preocupá-lo. Jenor considerou realmente melhor se ater aos trejeitos e roupas dalgorianos e manter a capa de vulturi bem guardada nos aposentos alugados na pousada, visto que o Foragido poderia reconhecê-la caso se esbarrassem. O instinto de espião salvara sua pele antes, várias vezes; era melhor escutá-lo.

Ele verificou o mostruário de joias dentro do bolsão e as moedas com as efígies do Duque Dalgor e do Grande Rei Krispinus na bolsinha pendurada no cinto,

esperou que a quantia fosse suficiente, e saiu do Recanto da Ajuda. Jenor foi se encontrar com Kyle, como havia combinado com o jovem chaveiro, a fim de ser apresentado ao feitor-mor e adquirir a tal licença para operar como caixeiro-viajante em Baldúria. Talvez esse fosse o motivo da guarda especial: ficar de olho em quem burlava a exigência. Fazia algum sentido, pelo menos, se o baronato estivesse prosperando como diziam. De qualquer forma, o espião se manteria atento ao espadachim vestido de couro negro.

No mercado, Jenor localizou Kyle e se aproximou dele. O korangariano ficou contente ao ver que o rapaz usava o pingente que havia ganhado de presente — e se surpreendeu ao vê-lo *realmente* acompanhado por um kobold.

— Bom sol, Mestre Jenek — disse o chaveiro. — Esse aqui é o Na'bun'dak, que conduz comigo o Palácio dos Ventos. Viu como eu tenho mesmo um amigo kobold?

— Bom sol, Mestre Kyle. — Ele sorriu amarelo, constrangido; era como se alguém em Korangar apresentasse um vassai como integrante da família. — Mas os kobolds não são escravos aqui?

— Sim, e isso me chateia bastante, mas nem o barão nem o feitor-mor me escutam. Pelo menos o Na'bun'dak é livre e mora comigo.

O rapaz era maluco, só podia ser. *Por isso o pingente o dominou tão facilmente*, considerou Jenor.

— Podemos ir à Casa Grande? — falou o vulturi. — Não quero mantê-lo afastado de seu negócio...

Kyle concordou e dispensou Na'bun'dak, que saiu guinchando atrás de seus pares na armação, não sem antes lançar um olhar desconfiado para o outro humano. O espião e o chaveiro conversaram amenidades enquanto se dirigiam à Casa Grande, no ponto privilegiado em que a construção vislumbrava toda a operação baleeira. Jenor não queria abusar do poder do objeto, não queria dar a impressão de estar fazendo um interrogatório. Quando o assunto permitiu, ele encaixou uma pergunta a respeito do tal Od-lanor.

— Ele é um arquimago também, que nem o Agnor — explicou Kyle. — Tem até um robe bonito e pomposo. O Od-lanor contou que aquilo foi um presente da própria Rainha Danyanna.

— Uau, quantos arquimagos em uma pequena vila pesqueira! — O korangariano não controlou o tom irônico, por imaginar que Kyle não perceberia em meio à confusão mental. — Fiquei mais curioso agora, se me permite. Esse Arquimago Od-lanor deve ser um sujeito impressionante para ganhar um mimo da rainha.

— Ele é mesmo — concordou o rapaz. — E um pouco esquisitão também. Tirando o robe, o Od-lanor anda com pouca roupa, só um paninho aqui embaixo... e também usa maquiagem de mulher na cara! Eu achava isso divertido quando era

criança, mas ele me contou que é um costume adamar. Gente estranha. Você sabe o que é um adamar, Mestre Jenek?

Jenor quase não ouviu a pergunta do jovem simplório. Um adamar de fato, como o nome sugeria. E um *arquimago* ainda por cima.

— Sei, sim — respondeu o espião automaticamente. — E o Arquimago Od-lanor também está em Baldúria, como o Arquimago Agnor?

— Agora não. Ele nem foi para a guerra com o Baldur... com o Barão Baldur. O Od-lanor está com a Rainha Danyanna, foi o que me disseram.

Melhor assim, pensou Jenor, quando os dois chegaram à escada íngreme que levava à Casa Grande, encarapitada em uma pequena elevação cercada de verde. No meio da subida exigente, sentindo o cansaço, o espião se lembrou de perguntar a respeito do feitor-mor, que também fazia parte da Confraria do Inferno. Era bom se informar a respeito do homem antes de conversar com ele. Do jeito que as coisas estavam indo, o instinto de Jenor esperava ouvir algum histórico bizarro em relação ao alcaide de Baldúria.

Mas nem que ele fosse um lich com séculos de existência teria adivinhado a resposta de Kyle.

— Ah, ele é um svaltar.

Jenor imediatamente olhou para o céu claro acima dos dois. Como um elfo das profundezas sobrevivia à luz do sol? Como teria chegado até ali? O barão mantinha uma colônia de alfares como vassalos, e o administrador escolhido por ele era um *svaltar*? Esses baldurianos eram uns neuróticos.

— Como assim? — Foi tudo que o vulturi conseguiu dizer.

— Ué, um svaltar. Você sabe o que é um svaltar?

— Eu *sei* o que é um svaltar — respondeu Jenor, irritado; aquele maldito baronato já estava lhe dando nos nervos.

— Então — continuou Kyle, sem se ofender com o tom do amigo —, a gente conheceu o Kalannar em Tolgar-e-Kol. Ele salvou o rei anão conosco, quer dizer, ajudou, mas não esteve presente lá, porque anões e svaltares se odeiam. Mas o Kalannar também é um Confrade do Inferno, tipo eu, não reconhecido oficialmente. Eu não vi, estava no Palácio dos Ventos, mas ele libertou as almas do Baldur e do Derek, pelo que o Od-lanor me contou depois.

O korangariano foi acometido por uma dor de cabeça repentina que se agravou com a necessidade de tomar fôlego na subida. Ele começou a questionar se havia físgado a pessoa certa, mas a magia do pingente era infalível — o rapaz não podia estar mentindo. O espião apertou as têmporas e decidiu se concentrar no que era importante antes de conhecer o feitor-mor.

— Mas os humanos e os alfares toleram esse svaltar? — indagou Jenor.

— Bem, o Kalannar vive falando mal dos elfos, e o Baldur... o barão diz que a baronesa detesta o Kalannar. Já os humanos... Ele é meio duro com os impostos e chato com essa questão de licenças e papelada, mas a Praia Vermelha prosperou muito aqui com o Kalannar mandando em tudo. Você devia ter visto como era no passado, a vila era bem pobrezinha antes de a gente chegar. Meu sogro confirma; ele gosta do feitor-mor. Ou diz que gosta porque o Kalannar é meu amigo, vai saber.

Prata, pensou o vulturi. Assim como na Nação-Demônio, uma fortuna mudava tudo. Garantia que os entes queridos se tornassem desmorts sencientes, comprava cargos no Triunvirato, ganhava eleições na Câmara dos Vivos... e até fazia um humano aceitar ser governado por um svaltár. Tirando a questão de como aquele elfo das profundezas conseguia sobreviver à luz do dia, de resto Jenor considerava já ter entendido como funcionava aquele Kalannar.

O espião bufou quando finalmente chegou ao patamar do pátio de entrada da Casa Grande. Ele suspeitava que a subida fosse cansativa daquele jeito para desestimular qualquer audiência dos pescadores exaustos da labuta no mar. Jenor certamente havia pensado em desistir no meio do caminho. Ele olhou com inveja para Kyle, pois o rapaz não tinha suado, nem perdido o fôlego, mesmo tendo subido falando pelos cotovelos.

Conduzido pelo chaveiro, Jenor entrou no casarão de dois andares, passou por um salão comunal com um trono e avistou, no fundo de uma antecâmara, um segurança postado diante de uma porta dupla de madeira. O sujeito tinha as mesmas espadas curtas, capa preta e loriga de couro negro do homem que o notou quando ele chegou à Praia Vermelha. Agora que sabia que o feitor-mor era um svaltár, aquele armamento exótico fazia sentido. Se a memória não lhe falhava, aquelas espadas eram chamadas de “roperas” pelos elfos das profundezas. O alcaide mantinha uma guarda pessoal ao estilo svaltár, pelo visto. E nada discreta.

Ao ver Kyle se aproximando, o segurança abriu uma portinhola — que Kalannar mandara instalar para evitar que a porta fosse entreaberta, e, portanto, ele ficasse vulnerável — e anunciou a presença do rapaz. O chaveiro era dos poucos que tinha acesso a qualquer hora ao feitor-mor, mas era raro que o importunasse sem aviso prévio. Isso significava algum problema no Palácio dos Ventos. A mente de Kalannar já estava começando a calcular prejuízos imaginários quando um sorridente Kyle entrou acompanhado de um sujeito com trajes e tom de pele estrangeiros; os humanos da Praia Vermelha tinham pele curtida pelo sol e usavam vestes simples de pescadores. Aquele indivíduo era pálido e estava vestido com roupas ao estilo dalgoriano. Devia ser o homem que a Guarda Negra estava de olho desde que chegou a Baldúria, como o alcaide fora informado.

— Oi, Kalannar, digo, *Mestre* Kalannar. — Kyle sabia que o svaltár se irritava com a saudação “bom sol”. — Eu vim trazer meu amigo Mestre Jenek aqui para

tirar uma licença.

O feitor-mor encarou o jovem com olhos completamente negros e perturbadores.

— Kyle, eu já disse que você não pode abusar do *privilégio* de poder falar comigo a qualquer momento. Licenças são adquiridas por meio de audiências marcadas. Eu estou ocupado no momento.

Jenor observou a criatura sem de fato acreditar no que via. Era mesmo um svaltar diante de si, funcionando normalmente dentro de uma estrutura social humana, falando bem o idioma comum de Krispínia (melhor que ele, na verdade), e sobrevivendo em um dia claro. Ainda que não incidisse um raio de sol sobre o elfo das profundezas, teoricamente eles viravam pó ou algo assim durante o período diurno. Dezenas de conjecturas, muitas baseadas em superstições, outras em fatos aprendidos em Korangar, passaram pela mente do espião em um piscar de olhos, mas o texto ensaiado saiu pela boca naturalmente, as mesmas exatas palavras que ele dissera para Kyle e muitos outros baldurianos.

— Bom sol, meu nome é Jenek de Redenheim, vindo de Dalgória. Sou um caixeiro-viajante. Vendo joias, adereços, bijuterias para gente de fino trato. Soube que Baldúria está enriquecendo com o azeite de peixe e decidi tentar a sorte aqui. A corte de Dalgória já conhece meu material, e preciso de novos clientes.

Aquela apresentação decorada era seu escudo contra qualquer indagação mais superficial. Jenor esperava que o texto convencesse Kalannar, a primeira autoridade de fato que ele encontrou desde que chegou. Enquanto aguardava a resposta, os olhos absorveram o ambiente de trabalho do alcaide. Acima do svaltar havia três ossos enormes que o korangariano não soube identificar; dois pareciam ser de baleia, e o terceiro talvez fosse a ponta de uma garra gigante. Seriam um ótimo tópico de conversa para aliviar a tensão no ambiente...

... mas eis que Jenor notou a capa de um vulturi pendurada em um cabide ao lado da mesa do feitor-mor.

A mente do agente de Korangar travou. Era *impossível* que uma capa usada pela elite de espiões do Império dos Mortos — o mesmo modelo da que Jenor possuía guardado nos aposentos do Recanto da Ajuda — estivesse ali, naquele gabinete do administrador de uma vila pesqueira. Que por acaso era um svaltar.

— ... essa papelada e pagar a licença — terminou de dizer Kalannar, mostrando um documento sobre a mesa com a mão totalmente branca. — Ei, oi, está me ouvindo?

Anos de treinamento entraram em ação, uma onda de frieza tomou conta de Jenor, que conseguiu conter o atropelo de suposições e respondeu: — Perdão, alcaide. Fiquei... maravilhado com essas ossadas.

— Aquela ali é a garra do Amaraxas — explicou Kyle. — Uma das garras, na verdade. É só a pontinha, porque a garra toda seria do tamanho dessa sala.

Tomado pelo orgulho em relação aos troféus, Kalannar deixou de lado a impaciência com a intrusão e resolveu se gabar.

— Sim, e as outras são as ossadas das baleias que fornecem a riqueza de Baldúria — falou ele. — As três simbolizam as conquistas do baronato, sob minha administração e a liderança do Barão Baldur.

— Será um prazer contribuir para o crescimento de Baldúria, Mestre Kalannar — disse Jenor pegando o documento apontado pelo svaltar. — E o valor da licença? Perdão se não ouvi.

Ele pagou o preço cobrado pelo elfo das profundezas e prometeu devolver o documento preenchido por intermédio de Kyle, se não houvesse problema. Kalannar concordou e deu como encerrada a audiência ao se levantar, lançando novamente um olhar feio para o chaveiro. O espião ficou consumido entre a vontade de saber mais a respeito da capa korangariana, exposta para quem quisesse ver, e o bom senso de apurar em outra ocasião. Talvez Kyle, o rapaz falastrão, conhecesse a origem do objeto, uma vez que parecia ter um manancial inesgotável de histórias da Confraria do Inferno para contar. Jenor decidiu dar ouvidos ao instinto e se retirou.

Descidas costumavam ser mais fáceis que as subidas, mas o korangariano sentiu todo o cansaço do mundo ao descer a escada da Casa Grande.

CAPÍTULO 19

VALE DE KURGA-NAHL, KORANGAR

Dentro da caverna que ele e Jadzya escolheram como abrigo na colina próxima ao acampamento das forças de Korangar, Derek Blak examinava à luz de uma lamparina os planos de invasão que havia roubado. O ambiente provocava recordações da terrível jornada que ele havia empreendido nas entranhas da Cordilheira dos Vizeus para resgatar o Dawar Bramok, o monarca do reino anão de Fnyar-Holl, durante a primeira missão que realizou para Ambrosius. E agora lá estava Derek dentro de outra câmara rochosa, úmida e claustrofóbica, trabalhando para a misteriosa figura de Tolgar-e-Kol. O guerreiro de Blakenheim havia se abrigado no interior da caverna para que a claridade não fosse vista do lado de fora, e o espaço em volta aumentava a agonia pela espera por Jadzya. A rebelde korangariana deveria ter chegado *antes* dele; a ausência indicava que ela provavelmente tinha morrido ao acionar a bralvoga. Derek havia ficado um bom tempo aguardando na boca da caverna, mas já era o momento de estudar os planos e mandar uma mensagem para Ambrosius antes que sua presença fosse descoberta sem ter enviado as informações, o que invalidaria todo o sacrifício feito por ele e Jadzya até então.

Na passada de olhos frenética dentro da tenda de comando, Derek tinha visto um mapa de Dalgória e presumido que aquele reino seria o alvo da invasão por parte de Korangar. Agora, com tempo e alguma tranquilidade dentro do esconderijo, ele pôde confirmar os temores. Não havia nada que indicasse que Korangar entraria na Caramésia, o ducado localizado logo ao sul descendo a costa, ou mesmo que daria a volta pelo Chifre de Zândia, ao norte, para invadir Krispínia pelo Mar de Be-lanor, no Ocidente, e atacar a Morada dos Reis. O alvo era claramente Dalgória, depois da Beira Leste — ainda registrada assim nos mapas, com pequenas legendas indicando que a região agora se chamava Baldúria. O desembarque das forças da Nação-Demônio ocorreria, segundo as marcações, em um ponto do litoral a leste da capital Bela Dejanna, passando pelo arquipélago de Nubair — um conjunto de quatro ilhas que Derek imaginou que serviriam para esconder a aproximação da frota invasora ou até como abrigo para reabastecimento e agrupamento.

Havia outros mapeamentos de Dalgória, sugestões de deslocamento de tropas no solo, indicações de fortins dalgorianos, caminhos traçados pelo interior que

levavam à capital passando pela Serra do Sino (o nome provocou um arrepio em Derek, pois ele se lembrou que foi ali que o povo de Bela Dejanna se abrigou do ataque de Amaraxas). Um nome frequente aparecia citado como fonte daquelas informações, um vulturi chamado “Jenor”. O nome do sujeito também estava presente em uma papelada a respeito dos orcs de Dalgória; Derek sabia que as criaturas estavam em guerra no interior do ducado, sendo contidas pelas forças conjuntas do reino e de Baldúria. Ficou claro pelos documentos que Korangar era a mão escondida que manipulava as marionetes orcs. O guerreiro de Blakenheim teve que admitir que era um bom plano: seria bem mais fácil tomar um reino combalido por um conflito interno. Derek não viu nenhum comunicado mais recente que abordasse a guerra com os orcs e ficou preocupado com o destino de Baldur... e de Kyle. Será que o menino estava conduzindo o Palácio dos Ventos em pleno combate com os orcs? Ele balançou a cabeça e se permitiu um sorriso diante de tantas notícias ruins; o rapazote de voz meio fina era um homem feito agora e com certeza não cabia na apertada gaiola de comando do castelo voador. Derek chegou a rir sozinho, ali naquele ambiente confinado, imaginando se o voo do Palácio dos Ventos era controlado por *dois* kobolds; Baldur e especialmente Kalannar jamais permitiram aquilo.

Pensar na Confraria do Inferno fez o agente de Krispínia se apressar a informar o que descobriu para Ambrosius. Ele examinou os mapas e relatórios novamente, para se certificar do que diria na breve mensagem mística, ensaiou o texto falando na solidão da caverna e acionou o pendanti — o pingente encantado na forma de um ônix negro que lhe permitia mandar um pequeno recado por dia para Ambrosius. Derek passou a mensagem sucinta e guardou o objeto; ele nem sempre recebia uma resposta imediata, o que significava que Ambrosius estava levando as informações em consideração e traçaria alguma diretriz futura. Diante da magnitude do breve relatório, o espião de Krispínia sabia que o homem demoraria a responder.

Só que Derek não tinha mais como esperar em Korangar.

Por mais que Ambrosius tivesse uma extensa rede de contatos, o guerreiro de Blakenheim desconfiava que o atual regente de Dalgória, Lorde Galdas, não estivesse entre eles. E Baldur com certeza não possuía um pendanti. Na melhor das hipóteses, Ambrosius contaria os planos de Korangar para o Grande Rei, e aí sim Krispinus enviaria mensageiros a Dalgória. Tudo isso tomaria tempo, e o barão precisava ser avisado o quanto antes que os orcs estavam sendo manipulados pelos korangarianos e que a Nação-Demônio em breve chegaria ao litoral vizinho. Derek sentiu um nó na garganta ao pensar novamente que tinha enviado o bergantim com Lenor e os refugiados para uma zona de guerra. E Baldur também precisava saber a respeito das futuras visitas.

Se ao menos ele tivesse como chegar rapidamente ao outro lado do mundo...

Derek Blak considerou tomar outro barco em Kangaard, agora de posse daquelas cartas náuticas, e obrigar o comandante a segui-las. Era mais viável do que enfrentar o interior instável de Korangar, correr o risco de ser engolido pelo Colapso, fugir para Tolgar-e-Kol e dali rumar para o sul, pelo inóspito Ermo de Bral-tor. Ele certamente morreria em uma das etapas, sem falar que chegaria com a invasão já em curso. O agente de Krispínia começava a levar a sério a hipótese de sequestrar um novo navio em Kangaard quando os olhos bateram na miniatura do Velho Palácio de Beja Dejanna, esquecido em meio à papelada roubada.

A mão foi até o pequeno objeto e aos papéis que vieram junto com ele. Derek girou e contemplou a miniatura, colocou-a de lado e leu os documentos. Não eram assinados pelos comandantes das tropas korangarianas — Konnor, o Senhor da Guerra; Zardor, o general do Exército; e Miranor, o comodoro da Frota —, mas, sim, por um sujeito chamado Corenor, “arquimago das Torres de Korangar”. Devia ser, então, o líder místico apontado pelo Triunvirato. Ele começou a ler os papéis, desconfiado de que o objeto seria encantado e terminou a leitura com um sorriso no rosto, sem acreditar na própria sorte.

Aquela miniatura era capaz de transportá-lo magicamente para a capital de Dalgória.

Agitado, Derek Blak releu mais duas vezes o documento assinado pelo feiticeiro. Ali estavam as instruções para acionar o item. Ele respirou fundo e considerou o ato em si. O guerreiro de Blakenheim só teve uma única experiência com portais na vida: os Portões do Inferno, a passagem dimensional que ele viu aberta, cuspidos demônios no interior do subsolo do Fortim do Pentáculo. O que estava descrito no papel assinado por Corenor parecia ser ao mesmo tempo igual e diferente. O procedimento dava a impressão de ser simples de realizar; como o texto estava endereçado a Konnor, o Senhor da Guerra, certamente o arquimago tinha explicado em termos que um guerreiro pudesse entender. *Ótimo*, pensou Derek, pois as instruções se aplicavam a ele também. Havia peças móveis na miniatura que tinham que ser acionadas enquanto o encantamento escrito por Corenor era enunciado em voz alta. Uma vez aberto, o objeto revelaria um cristal no interior que emitiria uma luz para transportar o usuário assim que a última parte do feitiço fosse entoada.

Foi nesse momento que Derek Blak hesitou.

Ele não dava muita sorte com cristais e gemas de Korangar; sua alma já tinha sido sugada por uma sovoga, na pior experiência da vida do guerreiro de Blakenheim até agora, uma que ele *não* pretendia repetir. E pelo visto Jadzya tinha morrido ao acionar uma bralvoga. Esses objetos sempre eram extremamente perigosos, especialmente para pessoas sem nenhuma experiência em conjurar magias. Derek começou a considerar se Konnor possuía algum histórico como feiticeiro; talvez tivesse sido Agnor ou outro korangariano qualquer que disse que

os cidadãos letrados do império, especialmente os agentes do governo, eram obrigados a estudar noções básicas de magia de várias vertentes.

O espião de Krispínia colocou os papéis ao lado da miniatura e virou os olhos para as cartas náuticas, voltando a considerar o plano de sequestrar outro navio no porto de Kangaard. Ele chegou a estudar uma delas, mas um ruído na boca da caverna o colocou em estado de alerta. No instante seguinte, Derek Blak já estava armado com os gládios, avançando pelas sombras de um paredão de rocha que a pequena lamparina não iluminava. Era melhor surpreender o invasor do que ser surpreendido.

— Asa Negra?

A voz de Jadzya ecoou pelo corredor da caverna. A mulher usou o codinome dele, o que significava que estava em perigo, pois poderia ser ouvida.

— Jade — respondeu Derek, que surgiu diante da korangariana, sem conseguir enxergar além dela.

— Não se preocupe. Eu estava sendo seguida, mas despistei os soldados. Vim buscá-lo para sairmos daqui. Temos pouco tempo de vantagem.

Jadzya entrou na luz, e o guerreiro de Blakenheim conseguiu ver o braço direito da rebelde todo chamuscado, empolado com queimaduras graves. Tirando aquilo, no entanto, ela parecia estar bem.

— O que houve com você? — perguntou ele.

— Não temos *tanta* vantagem assim — disse Jadzya, ofegante. — Recolha tudo e vamos sair daqui.

Os dois ouviram vozes ao longe subindo pelo paredão.

— É, não temos tanta vantagem mesmo — concordou Derek, começando a recolher os planos de invasão.

— Vamos ter que sair lutando.

Ele ouviu a companheira sem prestar atenção nas palavras. A mente estava correndo enquanto colocava a papelada de volta dentro do bolsão. Eles seriam encurralados no esconderijo ou enfrentariam inimigos no terreno acidentado da colina, em fuga. O combate poderia custar a vida dos dois, e Dalgória e Baldúria ficariam sem receber o aviso a tempo.

— Asa Negra... — chamou ela ao vê-lo agachado, hesitante. — *Derek!* Vamos! Temos que ir.

O enviado de Krispínia estava parado, abaixado com um pequeno objeto na mão. A seguir, começou a mexer no item, girando de um lado para o outro, repetindo um texto que lia em um papiro apoiado no chão, ao lado da lamparina.

— DEREK! — berrou Jadzya.

O companheiro continuou a ignorá-la, até se levantar após guardar o papiro no bolsão, encerrar o falatório esquisito e se voltar para ela com um sorriso nervoso no

rosto, virando o objeto — que agora revelava um cristal brilhante e pulsante no interior.

O próximo chamado da rebelde korangariana foi abafado por um clarão na pequena câmara rochosa, que ficou subitamente vazia.

BELA DEJANNA, DALGÓRIA

A paz em Dalgória trouxe a normalidade de volta para Bela Dejanna. Nas ladeiras da pequena cidade à beira-mar, as crianças corriam pelas ruas, se entregando a brincadeiras, fugindo das tarefas domésticas e das chamadas severas dos pais. Um dos locais prediletos para os folguedos era o pátio do mausoléu de Dalgor, com uma grande fonte perto da estátua do antigo duque e sua família, onde meninos e meninas se refrescavam e soltavam pipas, sob o olhar da guarda zelosa do monumento. Três meninos em especial disputavam qual pipa voava mais alto, enquanto os amiguinhos e amiguinhas torciam por um vencedor no combate lúdico, entre risos e provocações cruéis típicas da idade. O trio puxava as linhas e não tirava os olhos do céu.

A brincadeira foi interrompida quando eles viram surgir dois adultos em pleno ar, abaixo da linha das pipas. Os olhos das crianças acompanharam a queda livre das duas figuras, que caíram bem no meio da fonte, levantando água e molhando os meninos e meninas que se divertiam à beira do monumento. A algazarra que se seguiu chamou a atenção de um guarda, que veio correndo para dar uma bronca.

— Ei, já falei que pode brincar em volta, mas não *dentro* da fonte! — berrou o homem.

O segurança levou o mesmo susto que os três meninos que soltavam pipa. Não havia adultos ali no pátio desde a última ronda, e agora um homem e uma mulher estavam se levantando da água lentamente, parecendo estar doloridos e confusos.

— Ei! — repetiu o sujeito. — Saiam daí, vocês dois! Não é permitido nadar na Fonte do Duque!

As figuras não estavam se mexendo muito, não queriam cooperar. O guarda assobiou para outros colegas ao longe, gesticulou para a fonte e entrou na água para retirar os arruaceiros que não atendiam às ordens. Outros dois seguranças entraram logo a seguir, enquanto o primeiro puxava um homem ensopado pelo braço.

Derek Blak estava confuso. Um instante atrás havia a penumbra da caverna, depois veio um clarão cegante e, agora, água. E dor. Muita dor. E gritos. Alguém berrava

perto. Ou longe. Talvez fosse longe. Mas era uma voz de homem, e não de mulher. *Jadzya!* Onde estava ela? *Jadzya*, na caverna, sendo perseguida. Dor agora de novo. Água ainda nas narinas. Água no bolsão. *Os planos!* Ele levantou o bolsão para tirá-lo da água e viu *Jadzya* tentando ficar de pé, com as mãos nos olhos. A claridade era incômoda. *O sol!* Sol em Korangar? Impossível... *Não, seu idiota, é o sol de Krispínia.* Foram anos em Korangar sem vê-lo. A vista estava doendo assim como o corpo todo.

Uma mão no braço. Um puxão. Mais dor. A silhueta do homem que berrou estava ao lado agora. Outra mão no cinturão com os gládios, dando um puxão para arrancá-lo. A resposta instintiva de derrubar o sujeito e sacar as armas. Nova queda na água.

Agora havia um piso duro embaixo de si. Sem água, tirando aquela que escorria do corpo ensopado. *Jadzya* ao lado, tremendo, falando alguma coisa. Vozes ásperas dos homens. Guardas. Uniformes de Dalgória. *A gema na miniatura funcionou!* A miniatura do Velho Palácio. Os olhos se ajustaram à luz, finalmente. Os dois *estavam* no Velho Palácio, ou no que sobrou dele. Amaraxas. A estrutura antiga se agigantava além do pátio onde eles estavam. Uma fonte. Um monumento com a estátua de Dalgor. Morto por Amaraxas. Alguém ficou no lugar de Dalgor, mas quem?

— Eu preciso ver... o regente — disse ele.

— O que você disse? — perguntou o guarda diante do invasor da fonte, segurando o cinturão com as armas do homem.

— Eu preciso ver o regente — repetiu Derek Blak.

Ele notou que estava falando em korangariano, por puro costume. Derek só se comunicava no idioma comum de Krispínia quando falava com Ambrosius. Ele repetiu a frase agora na língua natal.

— Você no máximo verá o nosso comandante — respondeu o guarda. — Há uma multa para quem faz arruaça na Fonte do Duque, quem sabe até uns dias na prisão. Ali não é lugar para banhos. E essas armas e roupas? Vocês são estrangeiros?

— Olhe só o estado dessa mulher — disse outro segurança, apontando para as queimaduras de *Jadzya*.

A pobre korangariana estava encolhida, protegendo os olhos com os braços, e as consequências da explosão da bralvoga estavam à mostra.

— O que houve com ela? — perguntou o primeiro. — E como vocês chegaram aqui?

— Eu sou o Capitão Derek de Blakenheim, da guarda da Rainha Danyanna.

— É claro, e eu sou o Grande Rei Krispinus.

— Eu estou falando sério, caralho. — Ele finalmente estava recuperando os sentidos ao mesmo tempo em que perdia a paciência com aquela situação absurda.

— Eu trago notícias importantes para o regente.

Derek fez menção de abrir o bolsão molhado e viu uma espada curta apontada para o pescoço.

— São documentos de guerra. — Ele preferiu não se explicar além disso; um reles guarda de palácio não precisava saber mais do que o necessário para entender a urgência da situação.

Derek não quis pensar no estado dos mapas e informações, não naquele momento tenso. Um problema de cada vez.

— Você tem como se identificar, “Capitão Derek de Blakenheim”? — disse o terceiro homem, finalmente abrindo a boca.

As lembranças da primeira vinda a Dalgória, em nome da Rainha Danyanna, para falar com o Duque Dalgor a respeito da Trompa dos Dragões, vieram à mente. Na ocasião, ele tinha trazido os documentos que o identificavam como agente da Coroa; documentos esses que, obviamente, Derek não portou durante a missão secreta em Korangar.

— Não tenho nada aqui comigo. Mas deixe-me falar com o Lorde Galdas. Sou um Confrade do Inferno, fechei os Portões do Inferno ao lado do Barão Baldur, de Baldúria.

Os três guardas riram, e o homem que o tirou da fonte falou:

— O Barão Baldur é o regente agora, seu mentiroso.

A informação atingiu Derek com a mesma violência da queda dele na fonte. Ambrosius não tinha informado nada a respeito disso, apenas que Baldúria tinha vindo ao auxílio de Dalgória quando os orcs se revoltaram. Será que aquilo era algo recente ou o amigo cavaleiro simplesmente tinha tomado o poder para melhor conduzir a guerra? Instintivamente, ele arriscou uma olhada para o céu, ainda incomodado pela claridade e por uma pontada de dor no pescoço, para ver se via o indefectível castelo voador.

Um gemido de Jadzya tirou Derek da confusão mental. Ela tinha se machucado ao cair e não estava entendendo nada do que estava sendo dito. O guerreiro de Blakenheim também sentia muitas dores, parecia que algo estava quebrado ou torcido no corpo, provavelmente ambos. Mas a korangariana precisava de cuidados naquelas queimaduras provocadas pela bralvoga.

— Chega de dar trela para esse sujeito, vamos levá-los para o comandante — disse o segundo guarda.

Era a melhor coisa que Derek tinha ouvido em muito tempo.

Algumas horas depois, ele finalmente estava diante do capitão da guarda palaciana, dentro da masmorra do Velho Palácio. Derek e o sujeito já tinham se visto havia oito anos, quando o enviado da rainha se identificou na residência do duque, mas o

contato tinha durado pouco tempo para que o homem se lembrasse dos traços dele. Logo a seguir, *outra* visita havia chegado à capital — Amaraxas, o Primeiro Dragão —, e o capitão da guarda fora despachado por Dalgor para comandar a retirada da população da cidade. Compreensivelmente, os eventos anteriores à aparição do monstro naquele dia fatídico simplesmente foram apagados das recordações do sujeito.

Derek Blak teve que apelar para a única identificação possível que tinha em mãos (ou, no caso, que havia sido confiscada): a fivela de vero-ouro do cinturão, que o marcava como um grão-anão. Ele implorou que um sacerdote do templo de Midok, o deus dos anões, fosse chamado para identificar a honraria, que raramente era concedida a um humano, e o capitão da guarda, por começar a desconfiar que havia um fundo de verdade na história estranha do prisioneiro, concordou com o pedido. Ao ouvir o relato de como o humano resgatou o Dawar Bramok e recolocou o monarca no trono de Fnyar-Holl, motivo pelo qual ganhou a fivela das mãos do próprio Bramok, o sacerdote confirmou a história.

A partir dali, Derek recebeu encantamentos curativos do anão, que estendeu a gentileza à pobre Jadzya a pedido do humano, enquanto ouvia do capitão da guarda os feitos recentes de Baldur. O barão havia retornado à Baldúria após vencer o conflito com os orcs, para tristeza do guerreiro de Blakenheim. Ele tinha que informar ao amigo a respeito do perigo que Dalgória corria. Não adiantaria nada criar pânico entre os subalternos; era o novo senhor do ducado que precisava saber que Korangar estava vindo. Derek pediu o bolsão de volta, mas a água tinha arruinado boa parte dos documentos, como ele temera ao esperar na cela. Pelo menos o agente de Ambrosius se lembrava do ponto de desembarque dentro da estratégia da Nação-Demônio, e bastaria obter um mapa local para ajudá-lo a identificar a região.

Agora com as devidas desculpas do capitão da guarda palaciana e as bênçãos do sacerdote de Midok, Derek Blak pediu duas refeições quentes, dois cavalos rápidos, mapas recentes do ducado e provisões para viagem. Ele e Jadzya foram alojados no Velho Palácio enquanto aguardavam pelos preparativos. Ela, finalmente recuperada e com um aspecto bem mais saudável nas queimaduras, foi informada de tudo e sentiu uma admiração ainda maior por aquele granej em quem Lenor confiou. Ao contrário do que a korangariana dissera para Derek antes, talvez o líder da Insurreição fosse mesmo um bom profeta. Como previsto por ele, Jadzya tinha visto o sol ao lado daquele herói estrangeiro — e pretendia ver muitos mais.

Os dois partiram na manhã seguinte, curados e descansados, rumo a Baldúria, o mesmo destino de Lenor.

CAPÍTULO 20

CAMPO DE ASTRIA, FAIXA DE HURANGAR

Aqueles vinham sendo os melhores meses dos últimos anos para Krispinus. Montado em Roncinus, seu lendário cavalo de pedra, o Grande Rei observava o exército oponente reunido do outro lado do campo, aguardando o início do combate, enquanto sentia a ansiedade das próprias tropas perfiladas atrás de si. O inimigo tremulava um estandarte qualquer, reivindicando aquela região para si, como tantos outros postulantes a monarca faziam há anos no território contestado da Faixa de Hurangar. Krispinus pretendia pôr fim àquela farra. A manopla pesada estava pousada no pomo de Caliburnus, a Fúria do Rei, sua espada mágica, na expectativa de sacá-la e decapitar o falso soberano adiante dos soldados adversários.

A bem da verdade, conflitos territoriais compunham a realidade da Faixa de Hurangar havia décadas. A região sempre tinha sido uma colcha de retalhos dividida e disputada por tiranos e pequenos lordes que mantinham o conflito dentro de uma fronteira imaginária com o Grande Reino de Krispínia. Às vezes as guerras locais extrapolavam os limites de Hurangar, porém nada que exigisse mais do que uma pequena demonstração de força pelo lado krispiniano. Nunca houve um esforço dos vários pretensos monarcas hurangarianos de conquistar terras ao sul; porém, de maneira preocupante para o Deus-Rei, a situação foi se alterando no decorrer dos anos recentes. As disputas internas da Faixa de Hurangar foram se resolvendo, o poder foi se concentrando, e os generais foram se sagrando reis, unificando regiões dentro do território conquistado através da força, alianças ou matrimônios — e alguns fizeram incursões militares mais agudas, passando da fronteira com Krispínia.

Foi a partir deste momento que o Deus-Rei precisou intervir, com uma satisfação que não sentia há tempos. Desde o fim do conflito com os elfos, resolvido a contragosto por um acordo de paz selado por Baldur, seu próprio Irmão de Escudo, Krispinus sentia falta de estar em guerra. Aliás, até mesmo aquela longa disputa não tinha sido muito satisfatória. Assim que foi sagrado Grande Rei há quase quatro décadas, após o primeiro fechamento dos Portões do Inferno, Krispinus havia se afastado do campo de batalha por conta do cargo, apenas acompanhando enquanto os monarcas aliados travavam batalhas isoladas contra os elfos acuados e

escondidos nas florestas do Sul e do Oriente. Mas agora, com esse surpreendente levante da Faixa de Hurangar, diante da ameaça clara de tropas bem armadas ao norte, o Grande Rei estava novamente em seu elemento. Ele podia ser outra vez o Deus da Guerra, venerado pelos soldados e pela população em apuros, adorado como um salvador, como o distribuidor de justiça e morte aos inimigos do Grande Reino. Krispinus se sentiu imbuído de poderes divinos só de pensar nisso e apertou com força o cabo de Caliburnus. O sol pareceu reluzir com mais intensidade na armadura de vero-aço e banhar as tropas de Krispínia com uma energia sobrenatural.

Do outro lado do Campo de Astria, veio um burburinho que o Grande Rei conhecia muito bem. *Medo*. Medo diante do Deus-Rei da Guerra, da luz que agora emanava dele, abençoando e fortalecendo todos os seus soldados.

O braço blindado de Krispinus se ergueu com Caliburnus em riste. Quando ele apontou a espada encantada para as forças adversárias, a massa de Krispínia avançou junto com o soberano, que jamais ficava para trás em um combate. O Exército do Grande Reino e seu monarca pareciam raios de sol fulgurantes incidindo sobre os inimigos com um brilho e calor aterradores e implacáveis.

A batalha durou poucas horas, mas a exultação que ele sentiu pela vitória e pelo derramamento de sangue duraria dias.

SARMÊNIA, FAIXA DE HURANGAR

Na entrada da tenda de comando do acampamento militar, o Deus-Rei observava o Fortim de Sarmênia, atualmente sitiado pelas forças de Krispínia. A estrutura de pedra, onde se abrigava um tal de Rei Medaur, atual conquistador da região, estava obscurecida por uma bruma inatural, agitada por ventos de origem mística.

— A Garra não consegue voar nessas condições, Krispinus — observou Caramir ao lado do monarca. — Eles têm um bom aeromante lá dentro. A Danyanna está fazendo falta.

A ausência da rainha no campo de batalha vinha irritando o Grande Rei, e ele não precisava do comentário do amigo meio-elfo para lembrá-lo do aborrecimento. A Suma Mageia considerava a Campanha de Hurangar um “conflito de fronteira que se resolveria sozinho” e havia se enclausurado em um encontro dos maiores feiticeiros do reino e se negado a prestar ajuda mística. Ainda na Morada dos Reis, antes de partir para o território contestado ao norte, Krispinus tentou demovê-la da decisão, mas quando se referiu ao Colégio de Arquimagos como “clubes de crochê”, recebeu uma porta fechada na cara e desistiu de convencer a mulher.

— Então vamos romper esse sítio da maneira convencional, sem o apoio aéreo da Garra Vermelha — disse o Deus-Rei, dando por encerrado o assunto Danyanna com uma cara feia para o duque.

Caramir se sentiu contrariado sem poder contar com a tropa aérea, montada em éguas trovejantes, que era o grande trunfo da Caramésia. Criada para atuar das alturas na caçada aos elfos, a Garra Vermelha estava relativamente ociosa desde o acordo de paz firmado com os alfares, e seu comandante meio-elfo vinha dividindo a mesma frustração que Krispinus sentia ao estar isolado no Trono Eterno, até que o levante da Faixa de Hurangar reuniu os dois amigos e suas tropas em combate mais uma vez. Porém, o duque detinha recursos que iam além da força especial caramesiana — ele próprio ainda era um caçador implacável, algo que o posto de soberano não alterou. Caramir sabia que podia mudar o curso daquele sítio sozinho, se o Grande Rei permitisse, e fez uma sugestão: — Isso pode levar semanas... mas eu poderia aproveitar a cobertura da bruma, invadir o fortim e matar o aeromante. Assim os céus estariam livres para a Garra, e eu abriria os portões para nossas forças. Esse “Rei” Medaur seria atacado pelo ar e pelo solo ao mesmo tempo.

O Deus-Rei sorriu diante do plano, mas resolveu adaptá-lo para se incluir nele.

— Ou eu poderia ir com você, matar de vez esse tirano filho da puta e exigir a rendição da tropa dele. Bem mais prático.

O meio-elfo riu, como se esperasse essa oferta. Krispinus nunca abria mão de uma briga.

— Já se foi o tempo desse tipo de ação para você, meu caro. — Ele apontou para a pesada armadura de placas do monarca humano. — Aposto que se esqueceu de como é combater sem esse vero-aço todo no corpo.

O Grande Rei bufou.

— Só preciso de uma loriga de couro e Caliburnus na mão para ir com você.

— Seus Irmãos de Escudo não te deixariam sair sem armadura, nem somente acompanhado por mim — argumentou Caramir.

— Eu mando neles! — Krispinus começou a se exasperar, mas sabia que não havia como ordenar sua guarda pessoal a deixá-lo ir em frente apenas com o duque, e ainda por cima sem a armadura real. — Eu poderia ordenar que alguns deles fossem conosco.

— Que nem você fez quando os svaltares reabriram os Portões do Inferno? — O meio-elfo riu de novo. — Eu não vou invadir um fortim com meia dúzia de grandalhões enlatados, Krispinus.

O Deus-Rei pretendia dar uma resposta malcriada, mas sentiu uma presença entre eles, algo impossível, pois os dois estavam sozinhos na porta da tenda, com guardas postados a uma distância respeitosa, a fim de dar privacidade aos soberanos. Krispinus reconheceu imediatamente a sensação provocada pelo pendanti e ouviu a

voz de Ambrosius dentro da mente, como se ele estivesse ali, ao lado do meio-elfo, participando da conversa. O Grande Rei ergueu a mão para pedir que Caramir aguardasse e prestou atenção à voz do homem, transmitida misticamente pelo pingente encantado que ele havia herdado de Dalgor. A comunicação mágica era limitada a uma mensagem breve, mas Ambrosius sempre falava sem rodeios. O meio-elfo esperou enquanto Krispinus olhava para um ponto vazio, como se visse alguém entre eles, e notou a mudança de expressão do amigo. Caramir já tinha visto aquele mesmo semblante em Danyanna e Dalgor quando os dois recebiam mensagens via pendants; algo muito sério estava acontecendo.

Subitamente, o Deus-Rei tirou o olhar do vazio e encarou o duque com uma expressão ainda mais grave.

— Vamos entrar. — A cabeça dele apontou para a tenda. — Estamos prestes a começar uma guerra *de verdade*.

Após absorver a informação recebida através do pendants, Krispinus e Caramir se debruçaram sobre mapas de Zândia na mesa de guerra. Segundo o espião que Ambrosius havia despachado para Korangar — o Capitão Derek Blak, o guarda-costas da Rainha Danyanna, cedido pelo próprio Grande Rei em nome da missão —, o Império dos Mortos estava se preparando para enviar uma grande frota de invasão contra Krispínia. Os navios korangarianos desceriam pela costa da Caramésia, aparentemente ignorariam o ducado, contornariam Baldúria e depois rumariam para a costa de Dalgória, onde ocorreria o desembarque nas proximidades das Ilhas Nubair. Era uma empreitada diferente daquilo que o próprio Ambrosius, o Deus-Rei e o duque sempre concordaram que Korangar faria algum dia: uma invasão por terra pela fronteira da Caramésia. Desde que a guerra com os elfos da superfície havia acabado, Caramir vinha reforçando as defesas daquele limite territorial.

— Talvez por isso mesmo eles tenham decidido evitar a Caramésia — sugeriu o meio-elfo.

Krispinus concordou com a cabeça.

— Korangar sabia que tomar o Norte seria uma tarefa difícil com nossas forças tão próximas — disse ele, traçando uma linha com o dedo, indo da Morada dos Reis até Gwyn, a capital do ducado. — Mas os espiões que enviamos anteriormente nunca falaram que os korangarianos possuíam uma frota capaz de realizar uma viagem como essa.

— Convenhamos que os espiões nunca viveram muito tempo... — argumentou Caramir. — Mas *eu* sei que não tenho navios para impedir o avanço de Korangar. No máximo posso fustigar a esquadra inimiga com a Garra, mas estamos presos aqui em Hurangar. Talvez quando chegemos seja tarde demais.

— Não, você não deve sair daqui. Nem eu, aliás. — Aquilo surpreendeu o meio-elfo, mas o Deus-Rei ergueu a mão e continuou falando: — Se nos retirarmos, esses reis fajutos podem se animar e entrar em Krispínia para valer. Temos que acabar com esse conflito de uma vez por todas *e aí sim* fortalecer a fronteira com Korangar caso os korangarianos estejam usando essa frota como despiste para realmente invadir o Norte.

— E vamos abandonar Dalgória à própria sorte? — perguntou o duque, ainda surpreso e agora indignado.

— Não, criatura, mas estamos longe demais do sul, de qualquer forma. Porém, o Barão Baldur já está no reino, cuidando de um levante orc. Ele que use meus *súditos* elfos para resolver a situação.

A menção aos alfares fez os dois torcerem a cara com desgosto. Ambos queriam ter dizimado o inimigo há quase uma década, e aquele acordo de paz foi um sapo difícil de engolir, que ainda parecia preso na garganta de Krispinus e Caramir. Agora, pelo menos, talvez o pacto selado entre humanos e elfos servisse para conter as forças korangarianas. E, quem sabe, muitos alfares morreriam no conflito com a Nação-Demônio, o que animou um pouco a dupla de soberanos. Pela troca de olhares, ficou claro que um pensou a mesma coisa que o outro.

— Ademais — continuou o Deus-Rei —, Baldúria tem uma frota pesqueira *e* aquele castelo voador impressionante. No momento, são duas coisas melhores para enfrentar Korangar no oceano do que o que temos aqui à nossa disposição.

Krispinus tirou os olhos do mapa e voltou o rosto barbudo para a entrada da tenda, como se pudesse enxergar o Fortim de Sarmênia. Uma ideia surgiu na cabeça, uma sensação de urgência que as informações trazidas por Ambrosius provocaram. Aquela campanha, por mais que ele estivesse apreciando e se sentindo como há anos não se sentia, tinha que ser acelerada. Não havia mais tempo para uma guerra prolongada na região, ainda que Krispinus quisesse que o conflito durasse e o mantivesse longe do tédio do Trono Eterno. A bota de Krispínia tinha que pisar firme na Faixa de Hurangar, e precisava fazer isso rapidamente.

O Grande Rei se voltou para o meio-elfo com uma expressão determinada.

— Como eu disse, temos que subjugar a Faixa de Hurangar de uma vez por todas. Agora mais rápido do que nunca. Chega de sítios demorados. Vou atropelar esses postulantes a rei com o Roncinus. Depois, se ainda for necessário, descemos para ajudar Dalgória. Aliás, *espero* que seja necessário. É bom que o Baldur deixe alguns korangarianos para nós. Ele já me tirou o prazer de matar elfos, e Caliburnus está doida para mandar uns desmorts para a cova definitivamente. — Krispinus tomou fôlego e tocou no ombro do amigo. — Vá lá. Siga com seu plano. Invada o castelo, mate o aeromante e use a Garra Vermelha para tomar o fortim e abrir os portões para mim.

Os olhos metálicos de Caramir brilharam ao ouvir a ordem. O monarca de Krispínia era dado a perder a paciência e tomar decisões de rompante — e geralmente a resolução envolvia distribuir violência de maneira ampla e irrestrita, um plano que o meio-elfo sanguinário adorava implementar. Ele não era chamado de Flagelo do Rei à toa.

Caramir fez uma saudação e saiu da tenda para executar a ordem do Grande Rei. Em poucas horas, o aeromante empregado pelo Rei Medaur estava morto, o feitiço havia sido cancelado, e a Garra Vermelha fez chover morte e destruição dos ares. Como planejado, um Caramir banhado em sangue abriu os portões do Forte de Sarmênia para as forças krispinianas. Na manhã seguinte, a fortaleza tinha sido tomada, e os corpos decapitados de Medaur e seus oficiais estavam pendurados nas ameias, sendo exibidos como um recado para os falsos monarcas da região.

A conquista sangrenta da Faixa de Hurangar havia começado de fato.

CAPÍTULO 21

MAUSOLÉU DE EXOR, KARMANGAR

O relativo silêncio das alamedas da Cidade Alta que levavam ao Mausoléu de Exor, quebrado apenas pelos gemidos dos desmorts, era música para os ouvidos de Pazor. O Ministro havia acabado de sair de outra sessão ruidosa no Parlamento e não aguentava mais ouvir tanta histeria e discursos inflamados. Ele compreendia o pânico que se alastrava tanto na Câmara dos Vivos quanto na Câmara dos Mortos, mas os parlamentares não precisavam externá-lo em um tom de voz tão alto. Os representantes da população viva e a elite de desmorts sencientes de Korangar temiam pela própria existência diante de notícias recentes de que mais províncias tinham sido engolidas pelo Colapso. O número de refugiados das áreas afetadas era enorme, não havia como recebê-los em regiões de risco e nem existiam recursos para alimentá-los durante os êxodos, sem contar que os necromantes espalhados pelo império simplesmente não eram capazes de reanimar as vítimas consumidas pela lava mística.

E tudo isso não era tão preocupante quanto as *outras* notícias recentes: o esforço de guerra de Konnor tinha sido interrompido pela destruição do suprimento de víveres das forças korangarianas. Os agentes políticos de Pazor dentro do acampamento militar no Vale de Kurga-nahl consideraram o incidente um ato de *sabotagem*, apesar de o comunicado oficial emitido pelo Krom-tor tê-lo classificado como um acidente.

Sem a tomada do território de Krispínia, Korangar estaria fadada à extinção, na ótica do Ministro. Obviamente haveria a saída de levar as elites de vivos e desmorts para o abrigo no Chifre de Zândia, mas o império em si, com seu vasto território e domínio militar e místico, esse sim estaria extinto de fato. A Nação-Demônio seria reduzida a uma colônia de refugiados — e isso Pazor não admitiria. Alguma medida drástica tinha que ser tomada, e por isso o líder do Parlamento estava a caminho do Mausoléu de Exor para se encontrar com Trevor, o outro integrante do Triunvirato presente na capital. Pazor e o Sumo Magus tinham que discutir o que fazer diante da gritante incompetência do Senhor da Guerra.

Há anos o Ministro desconfiava que Konnor era mais barulho do que atitude, exatamente igual à sessão do Parlamento que ele acabara de deixar: muitas vozes sendo erguidas, mas poucas ações efetivas sendo tomadas. O Senhor da Guerra

vinha falhando em conter a chamada Insurreição, e agora o Império dos Mortos pagaria o preço por isso. Algo semelhante ao “acidente” no acampamento havia acontecido recentemente no porto de Kangaard, como informou o parlamentar que representava os portuários na Câmara dos Vivos, e Pazor desconfiava que Konnor tinha considerado que seu poderoso Exército estaria imune a uma sabotagem similar. Ele era um tolo bufão em sua armadura blindada.

A estrutura piramidal de dez andares engoliu Pazor e sua guarda pessoal, formada por demônios de formas femininas, vagamente humanas, que aparentavam uma fragilidade enganosa, assim como o Ministro do Parlamento. Ele se vestia e se comportava como um príncipe erudito, dado a gostos refinados, e de fato se considerava o verdadeiro governante de Korangar, responsável pela manutenção da imensa estrutura estatal e pela coordenação da burocracia sufocante que oprimia o povo mais do que as tropas de Konnor ou os necromantes de Trevor. Sem as províncias, sem a população, sem o aparato público inchado, Pazor não teria poder algum. A existência no Chifre de Zândia, cercado por uma centena de afortunados, seria um castigo eterno.

Se antes o Ministro tinha se oposto à invasão de Krispínia, por considerar que perderia poder para o Senhor da Guerra na tênue balança do Triunvirato, agora, com o avanço concreto do Colapso, ele mudou de opinião, como uma boa cobra criada dentro do Parlamento. Ficou claro que Korangar precisava tomar um território e se transferir para lá com toda a estrutura de governo intacta, para que Pazor continuasse sendo o líder político e administrativo de um novo império.

Com esse pensamento em mente, o Ministro chegou à câmara que guardava o corpo embalsamado de Exor. Como de costume, ele dispensou a segurança a fim de conversar a sós com Trevor. As reuniões do Triunvirato eram exclusivamente reservadas aos três líderes de Korangar, sem testemunhas. Também como de costume, o Sumo Magus já estava presente, contemplando o Libertador. Trevor sempre chegava adiantado e desacompanhado, como se não precisasse de guarda-costas — o que Pazor desconfiava que era verdade. Diziam que o arquimago necromante era capaz de matar com uma só palavra, acompanhada daquele perturbador olhar cinzento e sem vida.

— Salve Exor — disse o líder do Parlamento, em uma voz melíflua que ecoou no recinto.

— Salve Exor — respondeu Trevor.

— Imagino que o Grajda Sumo Magus esteja ciente dos acontecimentos no Vale de Kurga-nahl, onde se encontram nossas forças sob o comando do Grajda Senhor da Guerra.

— Eu recebi o relatório do Krom-tor, sim — respondeu o lich. — E também os relatos dos geomantes presentes. Uma bralvoga destruiu quase todos os suprimentos

das tropas vivas. O que restou, me informaram, não é suficiente para sustentá-las, ainda que o Grajda Konnor não tenha colocado esse *detalhe* no comunicado oficial. Como estão as reservas imperiais, Grajda Pazor?

— Temos o estoque de emergência que nos aguarda no Chifre de Zândia, caso tenhamos que nos transferir para lá, e o suficiente para manter Karmangar, Koranahl e mais algumas cidades das principais províncias pelos próximos meses, mas se cedermos esses víveres para o esforço de guerra, a população morrerá de fome.

— O povo sempre pode ser reanimado — argumentou o necromante.

— Mas seria a última geração de korangarianos — falou o Ministro, em tom exageradamente dramático. — Sempre concordamos em manter o equilíbrio entre vivos e desmorts, Grajda Trevor!

— Eu sei, eu sei. — O lich parecia distante e contemplativo. — Seria tão mais prático se todos abraçassem a reanimação, mas entendo seu argumento. Precisamos ter vivos para haver desmorts, ou Korangar seria um império tristemente... finito.

— Neste exato momento, receio que Korangar seja um império *de fato* finito, Grajda Sumo Magus. A guerra tem que ir adiante, precisamos conquistar um reino para sairmos daqui antes que o Colapso consuma tudo.

— Quem diria que estou ouvindo isso da voz maviosa que tanto se opôs ao plano de guerra no Parlamento e que fez tudo para atrasá-lo — disse Trevor. — O que a perspectiva da morte, ou, pior ainda, da perda de poder não faz com um ser vivo.

— Que absurdo! — Pazor levou a mão delicada ao peitoral da túnica luxuosa e contorceu o belo rosto em uma expressão caricata de indignação. — O Parlamento apenas questionou a capacidade do Grajda Konnor de derrotar as forças de Krispínia. E, aparentemente, a casa tinha razão: o Senhor da Guerra sequer conseguiu derrotar um inimigo doméstico, o rebelde Lenor, e está se mostrando incapaz de nos conduzir ao exterior. Com certeza o que aconteceu no acampamento militar não foi um acidente, como o Grajda Konnor argumenta em seu comunicado, e, sim, fruto da ação de sabotadores da Insurreição. É o que meus agentes sustentam.

— A culpa do acontecido pouco importa, Grajda Pazor. É como a morte: uma vez ocorrido o falecimento, resta o próximo passo, a reanimação. Temos que trazer dos mortos essa malfadada campanha de guerra e, como não poderia deixar de ser, cabe a um necromante a tarefa.

— Não sei se entendi, Grajda Trevor... — disse o Ministro do Parlamento, desta vez com uma expressão de confusão genuína, sem afetação.

O lich se voltou para o corpo embalsamado do falso Exor, como se precisasse da força do amigo para enunciar sua decisão, ainda que aquele não fosse de fato o cadáver do Libertador.

— Até reunirmos novamente recursos capazes de sustentar as tropas vivas durante a viagem para tomar Krispínia, o império terá sido destruído pelo Colapso. As Torres dizem que o fim não tarda a ocorrer. Mas as tropas de *Reanimados* não precisam de víveres. O que restou no acampamento e o que conseguirmos desviar dos estoques servirão para alimentar os feiticeiros e tripulantes vivos, mas a vitória será garantida pelos zumbis e esqueletos.

O Sumo Magus se virou novamente para Pazor e completou:

— Sob meu comando.

Aquela declaração deu um nó na cabeça do Ministro. Ele tinha convocado a reunião com Trevor para definir o futuro do Senhor da Guerra, com o intuito de limitar os poderes de Konnor de alguma forma, talvez até mesmo indicar um representante do Parlamento — e das Torres, a fim de fazer uma média com o Sumo Magus — para dividir o comando das forças korangarianas e ampliar sua influência no resultado final da campanha, recriando assim a estrutura do Triunvirato no campo de batalha. Mas certamente Pazor não havia considerado que o *lich* em pessoa, um feiticeiro não combatente, se ofereceria para liderar o esforço de guerra.

— O Grajda não pode estar falando sério...

— Eu não sou dado a fazer humor — falou o necromante, secamente. — A situação é grave e merece extrema seriedade.

— Eu teria que levar a questão ao Parlamento, certamente a Câmara dos Vivos se...

— Korangar não tem mais tempo para politicagem, Grajda Ministro. — Trevor deu um passo à frente, e havia um tom estranho na voz rouca que Pazor não gostou de ouvir. — Korangar tem tempo para *lógica*. As únicas tropas capazes de viajar sem suprimentos e engajar em combate sem comer e beber, incansavelmente, são os Reanimados. Eu sou o Sumo Magus Necromante e comando *todos* os mortos-vivos de Korangar. Portanto, eu *devo* e *vou* liderá-los.

Antes que a língua ferina do líder do Parlamento pudesse contra-argumentar, Trevor deu início ao protocolo decisório entre os integrantes do Triunvirato.

— Grajda Ministro, as Torres de Korangar votam a favor da indicação do Sumo Magus como comandante das forças de Korangar.

Pazor respirou fundo. Aquele era o campo de batalha que ele dominava. Conspirações, conchavos, traições, isolamento e ostracismo. No momento, o guerreiro Konnor estava em baixa; o feiticeiro Trevor, em alta — e ele, o político, não tinha como ascender em um cenário de guerra, pelo menos não a princípio. O resultado *final* era o que importava — com a invasão bem-sucedida e uma região de Krispínia conquistada, aí sim Pazor, o Ministro do Parlamento, poderia se estabelecer por conta própria. Até lá, era necessário se juntar ao lado com mais chances de vitória, ao lado que estivesse em alta.

Ele encarou com firmeza os olhos cinzentos e mortos do lich e falou:

— Grajda Trevor, o Parlamento vota a favor da indicação do Sumo Magus como comandante das forças de Korangar.

— Então eu vou partir imediatamente — disse o arquimago necromante, que não saiu do lugar, dando a entender que não partiria *tão* imediatamente assim.

O Ministro entendeu o recado, pois Trevor não apenas era o primeiro, como também sempre o último a sair do sepulcro de Exor. Cada um com sua mania; era sabido que o Sumo Magus gostava de meditar a sós com o Libertador. Ele, Pazor, preferia passar as próximas horas na companhia de suas guarda-costas demoníacas e meditar de outra forma a respeito do futuro de Korangar.

Ao sair do Mausoléu de Exor, o Ministro observou a Cidade Alta e os pontos culminantes da capital que representavam o poder do Triunvirato: as Torres de Korangar, o Krom-tor e o Parlamento. Dos três líderes do império, agora somente Pazor permaneceria em Karmangar. Será que ele apagaria a última tocha ou a levaria em glória, conduzindo a Nação-Demônio para o novo lar conquistado pelos outros dois? O líder do Parlamento abriu um sorriso, considerando que agora tanto Konnor quanto Trevor corriam o risco de morrer na guerra, ainda que a morte não fosse algo definitivo em Korangar. Mas havia uma chance muito boa de eles deixarem de existir; contudo, Pazor torcia para que ambos os colegas saíssem vitoriosos.

O Senhor da Guerra e o Sumo Magus tinham uma terra para conquistar para o Ministro do Parlamento.

CAPÍTULO 22

COLINAS AO PÉ DA CORDILHEIRA DOS VIZEUS

O jovem orc Hagak cresceu ouvindo o falecido rauchi da tribo contar histórias a respeito do glorioso passado náutico de sua gente. Os orcs eram grandes navegadores, excelentes construtores de barcos, exploradores e colonizadores por natureza — até o dia em que foram encontrados pelos adamares, que os escravizaram usando sua magia poderosa e a violência de outro povo subjugado por eles, os humanos. Os orcs foram retirados dos mares, afastados dos litorais e levados para o interior a fim de ser a força motriz do império, obrigados a erigir fortalezas colossais e rasgar a terra com estradas. O Império Adamar foi construído à base do sangue e suor de humanos e orcs, mas ninguém contribuiu mais do que esses últimos.

Recuperar as regiões costeiras e voltar a singrar os mares era o grande sonho orc, uma promessa feita por cada kanchi que tomava a liderança unificada das tribos. Rosnak tinha sido o último de uma série de pretensos herdeiros de Sarlak, o Devorador, a garantir que a nação conquistaria uma saída para o oceano e encerraria uma vida nômade pelo interior dominado por humanos e elfos. Hagak chegou a acreditar nele, no tamanho descomunal do guerreiro, no poder conferido por Sarlak — mas o kanchi caíra em combate justamente contra o humano que agora detinha o controle das tribos. Ele era o primeiro da espécie a fazer isso, pelo menos até onde as histórias do rauchi contavam. Hagak esteve próximo à luta, testemunhou com os próprios olhos a conquista improvável do tal Baldur. E como todo jovem orc nascido e criado em uma cultura que valorizava a força, a selvageria e a vitória, Hagak agora admirava o kanchi humano pelo feito. Ele chegou ao ponto de se apresentar diante do novo líder e se oferecer como mochi, uma espécie de porta-voz ou oficial de ligação, por ter um bom domínio do idioma de Baldur. Hagak vinha de uma linhagem que realizava comércio com humanos e tinha um vocabulário muito grande. O jovem orc foi prontamente aceito e agora fazia parte do círculo interno do chamado “barão”, um aglomerado de criaturas que Hagak não imaginaria servindo o humano, como elfos e um mestiço meio-elfo. Ele ouviu o kanchi falar de um “amigo adamar” e de um svaltar que cuidava das terras de Baldur enquanto o barão estava ausente, guerreando e conquistando.

Por dentro, Hagak sentia que não tinha como *não* seguir esse humano que era capaz de subjugar oponentes invencíveis e formar alianças com inimigos a ponto de ser servido por eles. Baldur era o Unificador, uma figura saída das lendas orcs, um guerreiro que daria um passo além da unificação das tribos que os kanchis normais realizavam. Se o rauchi de seu clã estivesse vivo, ficaria orgulhoso de ver Hagak trabalhando com ele.

No presente momento, porém, o jovem orc estava chateado com o novo líder. Hagak esperava, assim como o resto das tribos, que o novo kanchi conseguisse um terreno à beira-mar para eles, mesmo que houvesse reparações de guerra a serem pagas. Os orcs, porém, não imaginavam que ganhariam um espaço nas colinas do interior, um lugar que teriam que explorar para quitar as dívidas do conflito. Eles estavam inquietos, preocupados e um pouco beligerantes, como era natural da raça, mas acataram o destino determinado pelo Kanchi Baldur, justo vencedor do combate com Rosnak. Não havia ninguém entre os orcs com força suficiente para contestá-lo. Mas isso não significava que os conquistados estivessem contentes, como Hagak teve que admitir perante o humano.

— É o melhor que posso oferecer agora, Hagak — disse Baldur, contente por não precisar falar orc com o jovem porta-voz. — Esses veios de prata vão garantir o sustento de vocês, além do pagamento a Dalgória e Baldúria dos prejuízos causados pelo confronto. Se os veios forem ricos como me garantiram, todos nós vamos prosperar, orcs e humanos. E vocês ficarão mais próximos de uma terra à beira-mar, isso eu garanto.

Os dois estavam parados em uma elevação com vista para as colinas ao pé da Cordilheira dos Vizeus e a floresta ao redor, parte da Mata Escura dos elfos de Baldúria. Era um cenário selvagem, intocado pelas civilizações de Zândia, belo e virginal. Um pouco abaixo estava a massa de refugiados orcs retirada de Dalgória com a promessa de um assentamento, vigiados pelos Dragões de Baldúria e pelos rapineiros de Bal-dael. Todos estavam em paz, todos eram súditos do barão, mas não fazia mal ter cautela nesses primeiros dias.

Baldur estendeu o braço pela floresta e continuou:

— Essa terra aqui, até onde a vista alcança, é de vocês para se estabelecerem e colonizarem à vontade. As tribos podem construir habitações, plantar e criar animais até o limite que vou determinar.

O barão sentiu o olhar incomodado de Kendel, o líder dos rapineiros, alguns passos abaixo na elevação. A exploração das florestas tinha sido o motivo da guerra entre humanos e elfos da superfície, exatamente a mesma exploração que Baldur estava oferecendo para os orcs. Mas os alfares, assim como os orcs, agora eram súditos dos humanos, eram os rendidos de um conflito perdido, e tinham que abaixar a cabeça para as determinações do soberano. Porém, o barão tinha certeza

de que a esposa, a rainha dos elfos da superfície, ouviria a decisão tomada por ele ser contada por Kendel em termos nada favoráveis. Era melhor se precaver o quanto antes.

— Mas *em hipótese alguma* — frisou Baldur, com a voz firme — vocês devem entrar nas terras dos elfos, Mochi Hagak. Eu vou estabelecer muito bem essas fronteiras para que não haja nenhum... mal-entendido com Bal-dael.

Seguido pelo jovem orc, o barão foi até Carantir, ao lado de Kendel, e se dirigiu aos dois.

— Vocês vão cuidar de determinar esse limite na floresta e deixar claro para orcs e elfos que ele *será* respeitado, com a ajuda do Hagak. — Baldur bufou, parecendo cansado. — Nós temos uma oportunidade rara aqui de todo mundo viver em paz, alimentar nossas famílias e prosperar *sem* querer matar o colega da raça vizinha por algum desagrado bobo que pode muito bem ficar no passado, combinado? Dá para fazer usando de boa vontade e também dá para fazer pelo fio da espada. Eu prefiro comemorar com amigos no Recanto da Ajuda e rir dessa besteira toda de guerra do que vir com o Palácio dos Ventos e os Dragões de Baldúria para fazer cumprir a paz espalhando sangue para todo lado. O que vocês me dizem, Hagak, Kendel?

O porta-voz dos orcs e o líder dos rapineiros élficos se entreolharam, depois se voltaram para a terra que seria domada, aquele futuro território orc vizinho à comunidade alfar de Bal-dael. Diante deles estava o humano que os venceu e os uniu, por meio da violência e da diplomacia, estabelecendo uma realidade que jamais tinha sido considerada na história ancestral das três raças. A autoridade e os feitos de Baldur eram inquestionáveis, e ambos os vassalos concordaram com a cabeça.

Nascia, naquele momento, a primeira tríplice fronteira em paz da história de Zândia.

Se arrependimento matasse, Agnor não teria feito aquela expedição geomântica. Na ocasião, pareceu ser uma boa ideia, mas agora o feiticeiro estava especialmente mal-humorado, bem além de seu estado natural de irritação. Desde a derrocada de Amaraxas, Agnor vinha explorando várias regiões do baronato não só atrás de um ponto ideal para erigir sua Torre de Alta Geomancia, como também de uma fonte de recursos para bancar a construção e outros experimentos mágicos. A torre estava concluída agora, em um belo promontório no litoral de Baldúria, longe o suficiente da Praia Vermelha para que ele pudesse conduzir seus projetos sem ser incomodado por aqueles aproveitadores da chamada “Confraria do Inferno”. Porém, mesmo sendo um grão-anão, salvador e amigo pessoal do Dawar Bramok, Fnyar-Holl não

deu um grande desconto no orçamento da torre. O korangariano contraiu uma dívida vultosa com os construtores da cidade anã.

Ele precisava encontrar um tesouro rapidamente a fim de pagar a conta, e uma colina visitada ainda nos primeiros anos de vida do baronato trouxe a solução. Agnor havia detectado a possível existência de um veio de prata ali, e uma segunda expedição recente não apenas confirmou a suspeita, como revelou a extensão do filão do metal precioso. Aquilo serviria para quitar a dívida com Fnyar-Holl e bancar o *outro* projeto que estava minando seus escassos recursos: a criação de um golem para servi-lo e protegê-lo. Mais fiel e presente que os elementais de pedra que o korangariano evocava, o golem era o servo e guardião supremo de um geomante, porém exigia uma gema muito rara e valiosa para ganhar vida ao término do encantamento. Agnor já havia encomendado a pedra em Unyar-Holl, o outro reino anão nas entranhas da Cordilheira dos Vizeus, para espalhar as dívidas, mas isso não mudava o fato de que precisava de prata para pagá-las.

Prata essa que ele estava prestes a perder porque Kyle, o falastrão, havia dado com a língua nos dentes e comentado com Baldur a respeito das pepitas guardadas na Torre de Alta Geomancia. Agnor odiava ser convocado para dar satisfações a quem quer que fosse. Os anos de servidão e obediência nas Torres de Korangar tinham ficado para trás, e ele não desejava revivê-los. Agnor era o senhor da própria torre e não havia ninguém acima dele, pelo menos em termos arcanos. Porém, Baldur era o soberano daquelas terras, e o korangariano sabia que tinha pelo menos que fingir respeito por aquele cavaleiro bronco e atender aos seus chamados.

Nem que fosse para mandá-lo pastar pessoalmente.

Pensando bem consigo mesmo, Agnor não estava arrependido de ter realizado a expedição geomântica que revelou o veio de prata, e, sim, apenas irritado de ter que prestar contas a Baldur e possivelmente perder a fonte de recursos que acabara de achar. Se de fato houvesse uma expedição que ele lamentava ter feito, seria a fatídica incursão que descobriu a instabilidade no leito rochoso de Korangar. O korangariano sempre amaldiçoou o dia em que fez parte do grupo de geomantes comandado por Gregor, pois aquilo tinha lhe custado a carreira e a família. Agnor precisou fugir do Império dos Mortos, deixando para trás o cargo na Torre de Geomancia e a vida relativamente estabelecida com os pais e o irmão inútil, aquele imprestável mago da Torre de Vidência que podia muito bem ter *previsto* o que ia acontecer quando ele saiu com Gregor e os colegas para explorar um novo veio de prata.

Prata novamente. Ao se aproximar da tenda de Baldur no acampamento das forças de Baldúria ao pé dos Vizeus, ele considerou se o metal precioso estaria novamente atrelado à sua perdição.

Agnor passou pelos dois guardas postados diante da entrada da tenda de campanha sem esperar ser anunciado. Um deles fez menção de barrá-lo, mas sentiu medo das vestes de feiticeiro e do olhar miúdo e mal-encarado do korangariano; o outro desestimulou o colega com um discreto aceno de cabeça. Seria preferível levar uma bronca do barão a arriscar virar uma estátua de pedra, segundo diziam os boatos na Praia Vermelha. A dupla deixou o recém-chegado passar.

Agnor irrompeu no ambiente com um meneio dramático da capa de feiticeiro. A presença chamou a atenção de Baldur e do pescador Barney, o sujeito que se gabava de ter matado Amaraxas, quando na verdade tinha sido *ele*, Agnor, que deteve o Primeiro Dragão, ao encantar uma presa do monstro e transformá-la na nova versão da Trompa dos Dragões, com um encantamento mais poderoso do que a magia élfica original. Outro feito pessoal cuja autoria foi roubada, assim como o fechamento dos Portões do Inferno.

Agora o korangariano tinha a certeza de que iam lhe passar a perna mais uma vez.

— Você me chamou — disse ele secamente, se dirigindo ao barão.

Baldur fez uma cara feia por conta da intrusão, mas apenas dispensou Sir Barney e Guilius, seu pajem.

— Saiam, por favor. Volto a chamá-los em breve. Guilius, leve esse mapa para o Hagak.

Os dois se despediram do barão e passaram por Agnor com saudações educadas que ele não respondeu.

Baldur decidiu não repreender o mago por não ter esperado ser anunciado, pois já conhecia Agnor há bastante tempo a ponto de não cair nas armadilhas retóricas do korangariano. Além disso, havia uma reclamação mais séria a ser feita do que simplesmente criticar a desatenção do feiticeiro ao protocolo.

— Sim, chamei. Agnor, estamos com um problema aqui...

— Só *você* está com um problema, Baldur. E aparentemente quer passá-lo para mim. Eu estava conduzindo meus importantes experimentos arcanos e fui interrompido.

Baldur bufou e passou a mão no rosto hirsuto.

— Agnor, descobrir um veio de prata nas minhas terras e não avisar é um...

— *Suas* terras? Se não fosse...

— *Minhas* terras porque levam *meu* nome, Agnor — explodiu o cavaleiro, que perdeu a paciência mais rápido do que o esperado. — E isso acarreta não esconder um veio de prata, prestar contas para o Grande Rei e pagar impostos relativos ao minério. Tudo isso é responsabilidade *minha*.

— Se não fosse por mim — insistiu o mago —, não haveria terra alguma. Preciso lembrar que foi meu poderio arcano que fechou os Portões do Inferno e derrotou o

Amaraxas?

— Não é necessário, porque você faz isso toda vez que temos alguma discussão.

— É necessário sim, porque sua mente tacaña se esquece disso com uma conveniência impressionante — devolveu Agnor. — E também, repetindo, se não fosse por mim, esse veio de prata escondido há séculos permaneceria sem ser descoberto. Ele é meu por direito, como todo o resto aqui também é.

— As coisas não funcionam assim, e você sabe muito bem. Pelo menos em Krispínia. Não sei como era a situação em Korangar porque você também não comenta a respeito do seu passado com uma *conveniência impressionante*.

— Você sabe o que é necessário saber — falou o mago secamente.

— Por mim está ótimo — disse Baldur. — Estou pouco me fodendo em relação a Korangar. Mas em relação a Krispínia... a *Baldúria*, a situação é essa: a terra é minha porque a responsabilidade é minha. Eu decido o destino do que estiver em cima ou embaixo dela. Mas não sou um tirano e quero contar com a ajuda de todos, inclusive a sua. Porém, não estou aqui para tolerar cianice e soberba, especialmente quando recursos do baronato estiverem envolvidos.

— Minha ajuda sairá caro, uma vez que o veio é meu — insistiu Agnor.

— Eu já esperava por isso. O Kalannar calculou uma parte justa para...

— Eu quero o triplo do que aquele svaltar muquirana calculou ou vocês podem enfiar esse veio de prata onde o “bom sol” de Krispínia não bate. Sem a minha geomancia, vocês levarão anos extraíndo o que posso extrair em meses.

O barão encarou o korangariano com um olhar duro enquanto a mente imaginava uma surra. Agnor não merecia uma espadada, não. Merecia levar uma coça para aprender a dividir os brinquedos e ter bons modos, como se fazia com uma criança mimada e mal-educada. As mãos instintivamente se flexionaram, em reação ao devaneio.

— O dobro — falou Baldur. — Ou eu enfio a sua “Torre de Alta Geomancia” no mesmo lugar que você sugeriu enfiar o veio de prata.

O mago franziu os olhos miúdos. Ele conhecia a laia daqueles usurpadores e chegou até a imaginar que iria embora sem direito a nada, que o barão confiscaria completamente o *seu* veio de prata, mas o cavaleiro bronco lhe ofereceu o dobro da proposta inicial, o que era melhor do que sair de mãos abanando.

— O dobro. E *eu* comando a operação de extração.

— Você fala orc? — perguntou Baldur.

— Eu falo o idioma de Krispínia, que é suficientemente primitivo. E, sim, falo orc.

Baldur coçou a barba. O cavaleiro tinha pensado em deixar os orcs cuidarem da própria gestão da mineração ou indicar alguém de confiança. Mas, de fato, o geomante parecia ser o mais indicado, se não fosse uma criatura irascível e nada

confiável. Bem, ele era o barão, qualquer decisão era reversível... e, com sorte, algum orc perderia a paciência com Agnor e aplicaria a surra que o korangariano merecia.

— Muito bem, vou te apresentar então ao meu contato com as tribos. A terra é deles, os orcs vão extrair a prata e ficarão com um quinhão, você ficará com o seu, Baldúria e Krispínia receberão as devidas partes, combinado?

O feiticeiro fez uma pausa dramática com o intuito de demonstrar importância e poder na negociação e finalmente concordou com a cabeça meio calva. Agnor entrou na tenda achando que perderia o veio de prata que era seu por direito e acabou no comando de tribos de orcs que trabalhariam por ele. No fim das contas, talvez terminasse com *mais* prata do que havia calculado inicialmente, se extraísse magicamente sozinho. E teria influência direta sobre uma massa obtusa de criaturas fortes. Aquilo, juntamente com sua Torre de Alta Geomancia, fez Agnor se sentir estranhamente em Korangar.

CAPÍTULO 23

VAEZA, FRONTEIRA ENTRE DALGÓRIA E BALDÚRIA

A mudança súbita de Korangar para Krispínia tinha impressionado Jadzya mais do que ela havia sonhado nos anos em que passou na Insurreição com Lenor, imaginando como seria a vida em uma terra livre e ensolarada. Na verdade, o sol em si não tinha abalado tanto a korangariana; claro que a claridade e o calor a incomodavam, mas mesmo sob a Grande Sombra, ela tinha visto dias nublados relativamente menos escuros. O que realmente marcou Jadzya foram os cheiros, especialmente a presença da fragrância das flores e da grama — e a ausência do fedor de carne podre ambulante, da morte onipresente na Nação-Demônio. Isso sem falar nas cores, uma gama de matizes que explodiam diante dos olhos e que a rebelde nunca julgou que existissem, para as quais o idioma korangariano não tinha nome. Ela temia estar aborrecendo Derek Blak ao perguntar como determinados tons se chamavam na língua dele, bem como os nomes de cada elemento da vegetação exuberante.

Da parte do guerreiro de Blakenheim, aquele deslumbramento tornou a viagem corrida entre Dalgória e Baldúria menos desesperada. Ele já tinha feito a mesma jornada no passado, com a mesma urgência, para levar até a Praia Vermelha a informação de que Amaraxas, o Primeiro Dragão, havia despertado. Agora, Derek cavalgava a toda velocidade para contar que Korangar estava a caminho de invadir Krispínia e passaria pelo litoral de Baldúria. Ele considerou que seria bom visitar os amigos Baldur e Kyle apenas por prazer algum dia, e não simplesmente como portador de notícias tão ruins.

Eles pararam em Vaeza, na fronteira entre Dalgória e Baldúria, o entreposto comercial que distribuía o azeite de peixe da Praia Vermelha para o resto do ducado e vendia grãos, frutas e verduras para o baronato vizinho. *Agora, pensou Derek, é tudo domínio do Baldur, com a unificação dos dois reinos após a vitória contra os orcs.* Ele precisava de cavalos descansados, provisões e de um momento para recuperar o fôlego, exatamente o que requisitou havia oito anos. O guerreiro de Blakenheim foi recebido pelo mesmo alcaide daquela ocasião, Dom Runey, agora com a pompa e circunstância dignas de um herói — foi o alerta de Derek que tinha feito o administrador convocar a população do campo e dos vilarejos nos arrabaldes para se proteger dentro da cidade murada enquanto Amaraxas passava pela região.

Desconfiado, o mestre-mercador tentou tirar do convidado ilustre o motivo daquela nova urgência, mas desta vez Derek precisou mentir para o homem, alegando estar apenas resolvendo assuntos internos da Coroa, nada que devesse preocupá-lo. Naquela visita inicial a Vaeza, o Primeiro Dragão foi uma ameaça iminente, praticamente às portas da cidade, e o ducado se encontrava sem a liderança de Dalgor; agora a Frota de Korangar ainda estava longe demais, e Baldur era a autoridade vigente. Cabia ao barão decidir quando, como — e se — avisaria Dalgória do perigo. Não havia necessidade de despertar pânico, nem o guerreiro de Blakenheim deveria se adiantar ao amigo.

Hospedados na mansão do administrador, na privacidade dos aposentos cedidos por Dom Runey, Derek explicou tudo aquilo para Jadzya, que não havia entendido a conversa entre ele e o alcaide. Se ela ainda precisava de alguma prova de que o krispiniano era de fato um herói daquelas terras ensolaradas e perfumadas, a visita a Vaeza acabou com qualquer dúvida. A rebelde chegou a dizer isso para o companheiro e pedir, pela última vez, desculpas por ter desconfiado dele quando se revelou um espião diante de Lenor.

— Quando se leva uma vida olhando desconfiada para as sombras, vendo vulturii e exilarcos em todos os cantos, confiança é algo difícil de conquistar — falou Jadzya.

Derek abraçou a bela korangariana sentada na beira da cama e fez carinho nas cicatrizes de queimadura no braço direito dela, agora praticamente imperceptíveis graças aos sortilégios curativos do clérigo de Midok.

— Vamos combinar uma coisa — disse ele. — Só me chame mesmo de herói se conseguirmos receber o bergantim com os refugiados e derrotar as forças de Korangar. Se as duas coisas não ocorrerem, todo esse sacrifício será em vão. E, por favor, chega de desculpas. Eu também me sinto mal por ter te enganado quando nos conhecemos, mas não sabia quem você era na ocasião.

Os dois se beijaram e fizeram sexo pela primeira vez fora de Korangar. A experiência foi bem melhor do que Derek se lembrava, e certamente uma novidade fascinante para Jadzya, que nunca havia se deitado com alguém fora do ambiente lúgubre da Grande Sombra. Havia algo mágico em acordar após uma noite de sexo vendo o sol entrar pela janela, uma feitiçaria que o Império dos Mortos jamais conseguiria reproduzir. Ela se sentiu cansada e revigorada ao mesmo tempo, melancolicamente korangariana e esperançosamente... krispiniana? Se tudo desse certo, haveria uma vida para Jadzya, a insurgente, naquela terra estrangeira, cujos costumes, idioma, cheiros e céu eram tão estranhos e fascinantes?

Haveria uma vida ao lado de Derek de Blakenheim?

No desjejum antes de partir, no salão comunal da mansão de Dom Runey, ela quis tirar aqueles pensamentos da cabeça e puxou conversa a respeito de um assunto

que a deixara intrigada desde antes de os dois invadirem o acampamento das forças do Império dos Mortos. Derek tinha falado que havia um korangariano em Baldúria que se revelou ser o *irmão* de Lenor. Jadzya sabia da história pessoal do líder da Insurreição, de como Lenor e sua família foram perseguidos pelas descobertas feitas por esse mesmo irmão, que deixara provas da degradação mística do subsolo da Nação-Demônio. Tanto ela quanto o profeta revolucionário consideravam que Agnor tivesse sofrido o mesmo destino dos pais de Lenor. Mas Derek havia dito uma coisa em relação ao sujeito que a deixara intrigada desde a revelação, ainda no litoral próximo a Kangaard.

— Você disse que esse korangariano que mora em Baldúria — falou Jadzya, saboreando uma maçã pela primeira vez na vida, e adorando — era um “sujeito insuportável”. Como assim?

O guerreiro de Blakenheim teve que admitir a si mesmo que não havia considerado mais aquele assunto por conta das preocupações recentes, que envolveram o roubo dos planos de Korangar e a subsequente fuga para Dalgória. Mas agora, naquele raro momento de calma antes da próxima tempestade, Derek passou a considerar a ironia de Agnor e Lenor serem irmãos — e irmãos que se veriam novamente graças a *ele*. Pensando bem, os dois tinham uma semelhança de fisionomia — incluindo a meia calva e os olhos miúdos — que passou despercebida quando Derek conheceu o líder da Insurreição. Tirando o cavanhaque de Lenor, dava para ver os traços de Agnor ali.

— Eu convivi pouco com ele e, acredite, já foi muito — respondeu Derek, olhando para o anfitrião, que estava dando atenção para a filha no momento. — Assim que a crise envolvendo os Portões do Inferno foi resolvida, eu fui promovido a segurança da rainha e só voltei a encontrá-lo no combate com o Amaraxas.

Ao ouvir a menção ao Primeiro Dragão, ainda que em korangariano, Dom Runey pediu ao convidado que relatasse como aconteceu a luta com o monstro pelos próprios olhos, ao contrário das versões cantadas pelos bardos. Derek tentou se desvencilhar, argumentando que não tinha a verve dos menestréis, mas sentiu que seria descortês e deu sua versão sincera dos fatos. A descrição da operação da balista ao lado do Barão Baldur e de Barney, o herói que viria a matar Amaraxas, provocou palmas e celebração da parte do alcaide e sua família, e o guerreiro de Blakenheim notou o olhar admirado de Jadzya, que não entendeu o que foi dito, mas se impressionou com a reação.

— Os bardos nunca contaram a história com esses detalhes, Capitão Blak — disse Dom Runey. — O senhor conseguiu não só salvar Vaeza com seu alerta, como ainda vingou nosso querido Duque Dalgor e lutou ao lado do homem que agora debelou o levante orc que nos ameaçava. A dívida de Dalgória com a Confraria do

Inferno é impagável. Estou ansioso pela regência do Barão Baldur, especialmente agora que nossos negócios serão integrados aos da Praia Vermelha.

O anfitrião levou o assunto para uma longa explanação a respeito das nuances do comércio entre Vaeza e Baldúria, o que provocou más lembranças em Derek de sua vida em Tolgar-e-Kol, servindo ao mestre-mercador Dom Mirren, o corno desgraçado que o condenou à morte. Isso o fez pensar em Kyle, que dividiu a cela com ele antes de os dois serem libertados por Ambrosius, enquanto o homem continuava falando de impostos e transações envolvendo azeite de peixe e grãos. O guerreiro de Blakenheim mal escutava, mas a imagem de Kyle lhe despertou a urgência da missão. Ele tinha que correr para Baldúria.

— Dom Runey, sem querer soar descortês, mas nós realmente precisamos partir o quanto antes — falou Derek se levantando e indicando que Jadzya fizesse o mesmo.

O alcaide e a família repetiram o gesto e se despediram do Confrade do Inferno, mas Dom Runey não deixou o convidado ir embora sem insistir.

— Capitão Blak, também sem querer soar descortês da minha parte, posso perguntar de novo o que o leva a Baldúria com tanta pressa? Espero que nenhum perigo iminente...

Iminente, não, pensou Derek, mas em breve Dalgória conheceria outra guerra, bem mais grave que um levante orc. Felizmente, Vaeza não ficava no litoral e estava longe do ponto de desembarque de Korangar. Se tudo desse certo, o acolhedor entreposto comercial ficaria longe do conflito.

— Não, nenhum perigo iminente — respondeu ele, contente por não estar mentindo para o homem. — Deixo-lhe meus agradecimentos em nome do Barão Baldur e da Rainha Danyanna pela acolhida.

E antes que o experiente mestre-mercador usasse da lábia de negociante para arrancar a verdade de Derek, o guerreiro de Blakenheim se retirou com a companheira korangariana, rumo a Baldúria.

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

Na cavalgada acelerada para Baldúria, Derek explicou para Jadzya os pormenores da Praia Vermelha e descreveu em particular o castelo voador — o que mais atraiu a atenção da korangariana, naturalmente. Mas nenhuma descrição detalhada a preparou para o que os olhos viram: a gigantesca pedra flutuante que pairava, majestosamente, em um canto da orla de águas vermelhas, com o crânio de um dragão pendurado no costado rochoso, ameaçador com a bocarra ossuda aberta.

— Você não me falou *daquilo* — apontou Jadzya para a cabeça descarnada de Amaraxas.

— Nem eu sabia disso — falou Derek em voz baixa e estupefata, enquanto também notava o círculo de balistas na borda do pátio, em torno do fortim anão encarapitado na pedra.

Ele passou os olhos pela armação, que parecia ter dobrado de tamanho. Em terra firme, havia uma intensa atividade nos estrados onde duas baleias eram fatiadas, enquanto o mar abrigava muitas lanchas ao longe. As chaminés na construção onde a gordura era processada para virar azeite de peixe cuspiam fumaça sem parar. Derek reconheceu a Casa Grande, no alto de uma elevação com vista para a praia, e o Templo de Be-lanor, a divindade adamar dos oceanos. A mente foi tomada pela lembrança súbita de ter carregado Kyle nos braços, ferido por uma flecha élfica, para dentro do templo, acompanhado de Bideus, o capelão da Praia Vermelha. Bem, o reencontro com o amigo podia esperar mais alguns minutos, pelo menos. Decidindo que Baldur deveria estar no casarão de dois andares — que havia hospedado o antigo alcaide assassinado por Kalannar, Janus —, ele chamou a korangariana, ainda hipnotizada pelo castelo, e tocou o cavalo para lá.

Vencida a escada cansativa que levava à Casa Grande, Derek entrou e notou o salão comunal redecorado com um trono, como condizia a um baronato, mas Baldur não estava ali recebendo ninguém. Ele foi então para a antecâmara do gabinete do alcaide, imaginando que o amigo estivesse lá dentro, despachando. Havia um rapaz jovem diante das portas duplas, com loriga de couro e duas espadas curtas e finas que lembravam... um guerreiro *svaltar*? Algo na mente de Derek indicou quem deveria estar atrás das portas. O guarda se empertigou e ficou alerta diante da aproximação de um homem armado com dois gládios; claramente o sujeito não tinha idade para se lembrar de Derek na ocasião anterior em que esteve na Praia Vermelha.

— Quem vem lá? — disse o rapaz.

— Capitão Derek de Blakenheim, Confrade do Inferno, representante da Rainha Danyanna e amigo do Barão Baldur. Exijo falar com ele.

— O barão não se encontra, senhor.

— Então eu quero falar com o alcaide — falou Derek em voz alta, para ser ouvido por quem ele desconfiava que ocupava o gabinete. — É urgente.

— Sinto muito, capitão, mas o Mestre Kalannar só recebe...

Eu sabia, pensou o guerreiro de Blakenheim, no momento em que o guarda era interrompido por uma voz conhecida.

— Deixe-o entrar — disse o svaltar lá de dentro.

O jovem segurança prontamente abriu a porta para os dois recém-chegados.

Derek Blak entrou e se concentrou na figura branca por trás da mesa, notando perifericamente a decoração extravagante composta por ossadas. Ao lado dele, Jadzya parecia impressionada com o svaltar; mesmo para quem vinha de um reino de desmorts e demônios, não era sempre que se via um elfo das profundezas — uma criatura de lendas, nascida da união profana de um elfo da superfície com um demônio — integrado à sociedade humana.

— Pelo visto estamos na temporada de visitas inesperadas dos “Confrades do Inferno” — falou Kalannar, examinando a humana com os perturbadores olhos completamente negros. — Olá, Derek. Quem é a moça?

— Eu preciso falar com o Baldur — respondeu ele, ignorando a pergunta.

— O barão não se encontra, mas *eu* falo por Baldúria. Qual é a urgência?

Derek bufou, pois sabia que o svaltar queria envolvê-lo em seus joguinhos de vaidade. Foi assim nas profundezas dos Vizeus, quando foram resgatar o Dawar Bramok, e aconteceu algo semelhante diante do Grande Rei Krispinus, ali mesmo no casarão do alcaide, quando Kalannar jogou no chão a cabeça do rei elfo, morto por ele, a fim de provocar o Duque Caramir. O svaltar era brutalmente eficiente, Derek tinha que admitir, mas havia toda uma prosopopeia envolvida antes de se resolver qualquer coisa.

E ele não tinha tempo para aquilo.

— Kalannar, Korangar está prestes a invadir Dalgória. Estou a mando do Ambrosius. A Nação-Demônio está vindo por mar e vai passar pela Praia Vermelha para chegar ao reino vizinho.

Os olhos do svaltar cresceram no rosto branco e anguloso.

— E você soube disso através da rainha humana ou do Ambrosius? — perguntou ele, intrigado quanto à origem de uma informação absurda daquelas.

— Não, eu estava em Korangar e descobri os planos do Triunvirato, mas isso não vem ao caso. Eu preciso...

— Se você estava lá — conjecturou o alcaide —, então, pelo tempo de viagem, os korangarianos já devem...

— Porra, Kalannar! — explodiu o guerreiro de Blakenheim, assustando Jadzya. — Cadê o Baldur? Eu explico tudo para vocês dois de uma vez! Estamos perdendo tempo.

O svaltar torceu a cara em uma expressão de desagrado.

— Ele está na serra a oeste, quase em Dalgória, estabelecendo os orcs em uma colônia.

Quase em Dalgória. Derek praguejou em silêncio. Eles deviam ter passado por Baldur a caminho da Praia Vermelha. Se soubesse...

— Posso despachar o Palácio dos Ventos para chamá-lo — continuou Kalannar.

Derek fez um gesto negativo com a cabeça, considerando a sugestão enquanto ainda lamentava o desencontro com o amigo.

— Não. O castelo voador vai ser mais útil aqui, defendendo a costa quando a frota passar e também ganhando tempo para reunirmos as tropas de Dalgória... isso se o *Baldur* considerar melhor assim. Eu mesmo posso ir até ele.

Kalannar ergueu a mão branca e fez uma pausa, tanto para colocar os pensamentos em ordem quanto para não concordar imediatamente com o espadachim. Ele gostava de implementar os próprios planos e detestava tomar decisões rápidas e impensadas, como os humanos faziam, e precisava de mais informações para se pronunciar. O svaltar encarou novamente a mulher de cima a baixo. Ela certamente tinha algo a ver com o problema.

— Você pode ir, mas não sem antes me contar toda essa história e me dizer quem é essa humana no meu gabinete, que obviamente não está entendendo nada do que estamos falando.

Derek bufou de novo e passou a mão pelos cabelos revoltos. Não havia como escapar das exigências do svaltar, não com ele detendo um cargo de poder e, pior ainda, a localização exata de Baldur. O cavaleiro tinha sido ingênuo e estúpido ao dar autoridade para aquele maluco por controle. Subitamente, o guerreiro de Blakenheim sentiu saudade de estar no Império dos Mortos, longe daquele bando que só lhe trazia problemas.

— Você fala korangariano? — perguntou ele.

— Não — respondeu Kalannar. — Só algumas frases e expressões para implicar com o Agnor.

Ah sim, pensou Derek. O *outro* poço de charme e humildade de Baldúria. Ele estremeceu só de pensar que teria que informar ao mago que seu irmão perdido estava a caminho. Derek preferia se infiltrar novamente em um acampamento inimigo a travar aquela conversa com o geomante.

— Jadzya, minha cara — disse ele em korangariano para a rebelde. — Eu vou ter uma longa conversa com essa criatura aqui. Sente-se e descanse da viagem, por favor.

O próprio Derek se sentou, resignado, querendo arrancar com os gládios o sorrisinho de triunfo do svaltar.

Ele começou a explicar a missão de Ambrosius e como veio parar ali a fim de terminar aquela tortura o quanto antes.

CAPÍTULO 24

FROTA DE KORANGAR, COSTA DA CARAMÉSIA

A vila de pescadores de Esden, no litoral da Caramésia, não era tão diferente assim da Praia Vermelha, sua equivalente ao sul na antiga Beira Leste, região agora chamada de Baldúria. O povo de Esden também vivia do oceano, ainda que não abatesse baleias para processar a gordura e transformá-la no chamado azeite de peixe, mas estava acostumado a ver algo fora do comum entre as ondas, de tempos em tempos. Certamente não havia nada no vilarejo como um castelo voador que matava dragões, mas os pescadores caramesianos geralmente voltavam do mar contando histórias de monstros gigantes das profundezas, elfas marinhas cujas canções levavam os marujos à loucura e redemoinhos com faces humanas que devoravam embarcações inteiras. Então, era possível dizer que os habitantes de Esden não se impressionavam facilmente.

Mas o que os pescadores viram em alto mar naquele dia ficaria na memória deles pelo resto da vida.

Três barcos de Esden testemunharam um fenômeno estranho no horizonte. Uma nuvem negra se movia isoladamente no céu, abaixo das demais, acompanhando o deslocamento de onze navios — dois a vela e nove movidos a remo e vela — que formavam uma esquadra impressionante pelo tamanho e estilo das embarcações. Um galeão puxava a frota, seguido por nove dromundas e uma carraca na retaguarda. As velas escuras, a madeira enegrecida com entalhes prateados e cintilantes e a estranha nuvem preta que atuava como uma cobertura para a esquadra constituíam uma visão de mau agouro — e perigo. Os três barcos de pesca voltaram imediatamente para Esden, e cada tripulante descreveria de um jeito a passagem daquela frota tenebrosa. Os homens retornaram do oceano com medo, muito impressionados.

Já Konnor, por sua vez, não estava *nada* impressionado com a esquadra de Korangar.

O Senhor da Guerra tinha sido relegado à carraca que levava sua tropa pessoal de braturii, composta por 220 cavaleiros. Diante dele estava o que foi possível zarpar de Kangaard após o ato de sabotagem que destruiu boa parte dos suprimentos dos soldados vivos da Nação-Demônio. Ficaram para trás as tropas imperiais regulares e a Confraria Branca, que desempenharia um papel importante na estratégia de

ocupação; no total do prejuízo, onze embarcações deixaram de compor a força invasora. Um único golpe tirou de combate quase três mil homens. Três mil homens que Konnor teria liderado na conquista gloriosa das terras ensolaradas de Krispínia, e que certamente fariam falta no conflito vindouro, não importava quanta confiança Trevor depositasse nos quase cinco mil Reanimados enfurnados nos porões das dromundas e na centena de magos que vinham no galeão junto com o necromante.

No castelo da proa do *Potenkor*, o Senhor da Guerra contabilizava as perdas mentalmente ao ver as embarcações adiante e mal continha a frustração ao lado de Razya. Se não fosse pela oficial de ligação bem informada e diligente, cheia de contatos nas Torres de Korangar, ele teria sido surpreendido pelo golpe armado pelo lich. Não houve muito o que fazer diante da decisão de dois terços do poder do Triunvirato: Konnor teve que entregar o comando da operação de guerra para o Sumo Magus, mas pelo menos não foi alijado do poder sem aviso prévio. O Senhor da Guerra teve tempo de tramar com o Comodoro Miranor, seu homem de confiança no comando da esquadra, para informá-lo de todos os passos e decisões de Trevor, a quem Miranor acompanhava no galeão *Exor*, a nau capitânia da frota. Infelizmente, o General Zardor, seu *outro* homem de confiança, tinha ficado em Korangar com o resto das tropas imperiais. Ao menos um aliado era melhor do que nenhum aliado, como era dito nos corredores do Parlamento.

Ao lado de Konnor, Razya mantinha um silêncio respeitoso. O Senhor da Guerra sabia que a oficial de ligação dividia as mesmas frustrações que ele. A comandante podia ser uma subordinada leal e zelosa, mas era igualmente carreirista como qualquer bom korangariano dentro da estrutura de poder do Triunvirato. Ela também sentia a decepção de não poder triunfar ao lado de Konnor; porém, em vez de traí-lo como mandava o manual do jogo do poder no Império dos Mortos, a mulher comprou a briga do Senhor da Guerra e estava conspirando com ele para devolvê-lo — para devolvê-los — ao comando da situação.

Outro contato da oficial de ligação com as Torres de Korangar, no caso uma demonologista, informou a Konnor que era quase impossível um vassai superar a condição natural de submissão e se rebelar contra seu mestre, bem como tentar se matar com fogo para se libertar. A princípio, o Senhor da Guerra havia considerado que o demônio-serviçal tinha provocado um incêndio na tenda de comando para se vingar e se suicidar por conta da surra aplicada, mas a informação da feiticeira indicava que aquilo *também* tinha sido um ato de sabotagem. As chamas haviam consumido os mapas e registros do plano de invasão, mas, felizmente, Miranor era um homem do mar experiente e cuidadoso; ele tinha a rota de cabeça e manteve algumas cartas náuticas consigo, ainda que tivesse recebido ordens para não fazer isso. Às vezes, uma leve desobediência compensava.

O fogo na tenda também deu cabo do objeto enviado pela Torre de Conjuração, a miniatura do Velho Palácio de Dalgória capaz de abrir um portal mágico que levaria ao interior da fortaleza. Konnor nem sabia se um item como aquele seria destruído por um incêndio, mas desconfiava que não. De qualquer maneira, ele não pretendia apurar tal coisa com o arquimago-conjurador, muito menos relatar a perda do objeto. A sabotagem dos suprimentos já tinha sido desonra demais. Era melhor torcer para que a invasão não dependesse do subterfúgio de invadir o Velho Palácio sorrateiramente por magia.

Se os planos foram realmente roubados, como ele e Razya concordavam que aconteceu, então de alguma forma Krispínia já estaria ciente da invasão, dependendo de como o espião (ou espiões) se comunicava com seus superiores no lado inimigo. Foi por isso que o Senhor da Guerra sugeriu ao comodoro que o ponto de desembarque fosse alterado. Ao menos assim as defesas dalgorianas estariam concentradas no lugar errado, e as agora encolhidas forças de Korangar teriam uma chance maior de êxito. A mudança não provocou nenhuma desconfiança em Trevor, o novo comandante da operação, pois o lich necromante não estava ciente de quais haviam sido os planos originais *antes* de assumir o controle da invasão. Miranor simplesmente apresentou ao Sumo Magus o ponto de desembarque alterado e pronto.

Pensar na possibilidade da existência de um espião de Krispínia levou Konnor a considerar o vulturi de Korangar envolvido na operação. Os últimos relatos do homem eram preocupantes. Dalgória havia vencido a guerra secreta contra os orcs, fomentada pela própria Nação-Demônio, e o reino estava fragilizado pelo conflito, como fora planejado. Isso era positivo; porém, um novo gladiador havia entrado naquela arena: Baldúria, o território vizinho, tinha vindo ao auxílio dos dalgorianos e não só vencido a guerra como também unificado os dois reinos *e* subjugado os orcs como vassalos. A região podia estar debilitada em termos de forças militares, mas certamente não estava dividida. Os relatórios indicavam que o poder de Baldúria era predominantemente aéreo: o reino contava com uma “tropa de elfos montados em águias gigantes” e um “castelo voador”, descrito como um fortim no alto de uma pedra flutuante gigante, que só tinha sido usado para efeitos de intimidação até o momento. Os detalhes a respeito do potencial bélico da estrutura se limitavam a um anel de balistas montado na borda da rocha, mas o Senhor da Guerra aguardava mais relatos.

De todas as informações que chegaram, o que mais intrigava Konnor era o fato de elfos, orcs e humanos estarem juntos sob a liderança de um herói local conhecido como Barão Baldur, que realizou uma aliança improvável de acordo com o que a espionagem que ocorria há anos em Krispínia revelava. Seria esse sujeito o verdadeiro inimigo a ser enfrentado? Ou o primeiro obstáculo no caminho para

matar o pretenso “Deus da Guerra” que ocupava o trono do reino adversário? Konnor estava ciente, por meio do vulturi infiltrado na Faixa de Hurangar, de que Krispinus havia intensificado os esforços militares na região, sem dar a impressão de que abandonaria aquele front para ir ao resgate de Dalgória, bem ao sul, caso tivesse sido avisado dos planos de invasão de Korangar. Esse detalhe colocava alguma esperança na cabeça do Senhor da Guerra de que Krispínia *não sabia* das intenções do Império dos Mortos. Ou, se sabia, havia deixado para esse tal Barão Baldur cuidar do problema. Muitas conjecturas, todas causadas pelos inadmissíveis atos de sabotagem ocorridos no acampamento no Vale de Kurga-nahl.

Konnor passou os olhos novamente pela frota, depois ergueu o rosto para a nuvem negra que acompanhava os onze navios. Não havia espaço para lamentações. Qualquer bom comandante sabia que os melhores planos de guerra precisavam ser alterados assim que a primeira espada se chocasse com o primeiro escudo. Infelizmente, no caso, eles já estavam sendo mudados *antes* que a primeira espada sequer fosse sacada. Era rogar a Exor que as alterações fossem suficientes.

Ao lado dele na amurada da carraca, admirando a frota e o céu ao lado do Senhor da Guerra, Razya resolveu quebrar aquele silêncio incômodo.

— Os aeromantes estão trabalhando dobrado para controlar essa Pequena Sombra, como está sendo chamada, Grajda Konnor — comentou ela. — E ainda por cima para manter ventos a nosso favor soprando nas velas.

— Estaríamos mais bem servidos sem essa *besteira*, Grajda Razya — resmungou ele. — Eu considero um erro da parte do Grajda Trevor. Deveríamos estar usando o tempo de viagem para nos acostumarmos à claridade fora da Grande Sombra. Nossos homens já chegariam mais aclimatados ao destino. Agora, lutaremos ao sol com essa desvantagem.

— O Grajda Sumo Magus não considerou necessário, visto o número reduzido de vivos na esquadra, senhor.

O Senhor da Guerra bufou. Eram menos de mil seres vivos entre tripulantes, oficiais, feiticeiros e os cavaleiros infernais, contra os quase 5 mil mortos-vivos.

— Ele preferiu garantir o conforto dos magos das Torres — continuou a comandante. — O incômodo da claridade poderia comprometer o serviço dos aeromantes e aquamantes, necessário para acelerar a nossa viagem.

— Não se ganha uma guerra com *conforto* — esbravejou Konnor. — Eles que se acostumassem a evocar feitiços sob o sol antes de chegarmos ao destino.

Razya calou a boca. Não era o papel de uma oficial de ligação defender ou condenar as diretrizes do novo comandante das forças do Império dos Mortos, e sim apenas facilitar a comunicação entre o Krom-tor e as Torres de Korangar. Para ela, sinceramente, a Pequena Sombra estava sendo um alento. A vista doeu nos primeiros momentos de exposição à claridade assim que a esquadra saiu da Grande

Sombra, e o brilho do sol no horizonte do oceano, fora dos limites da cobertura de nuvens escuras conjuradas magicamente, também incomodava. Os fisiomantes haviam garantido que lançariam sortilégios capazes de mitigar os efeitos da exposição à luz nos integrantes vivos da frota, mas Razya entendia o argumento do superior: quanto antes os compatriotas se acostumassem a viver fora da penumbra eterna de Korangar sem depender de feitiçaria, melhor. Ela observou a distância da carraca na ré da esquadra e começou a formular uma ideia.

— Grajda Konnor, se me permite — começou a korangariana. — Não presumo ter a capacidade estratégica do senhor, mas tenho uma sugestão a fazer.

O homenzarrão se voltou para a mulher mirrada. O Senhor da Guerra sempre a considerou bem mais do que uma simples oficial de ligação; Razya era também conselheira e confidente, ainda que ele nunca tivesse admitido na frente da comandante. Mas, de alguma forma, Konnor sabia que Razya tinha noção disso. Ele assentiu com a cabeça para que a mulher continuasse, e ela prontamente obedeceu, com uma pequena empolgação no tom de voz.

— Nós podemos seguir a frota cada vez mais para trás, ficar fora da cobertura da Pequena Sombra, e organizar uma escala dos bralturii no convés, para que se exponham à claridade e se acostumem aos poucos. Vamos nos aproveitar do posicionamento para garantir que sua tropa especial se torne uma força já adaptada ao ambiente do inimigo... assim como o senhor também.

O Senhor da Guerra abriu um sorriso no rosto largo, marcado por uma vida de violência. Ele acompanhou o raciocínio da korangariana e extrapolou a ideia.

— E o Comodoro Miranor pode explicar nosso distanciamento para o Grajda Trevor com qualquer justificativa de âmbito naval, visto que o Sumo Magus não entenderá de qualquer forma. Comandante Razya, consegue mandar uma mensagem discreta para o Grajda Miranor no *Exor*?

Ela se sentiu à vontade para compartilhar o sorriso do superior.

— Grajda Konnor, eu não seria uma boa oficial de ligação se não conseguisse. Considere feito, assim que me autorizar.

Ele virou o rosto para trás e localizou o comandante da carraca no castelo da popa, na outra extremidade do *Potenkor*.

— Vá em frente, Grajda Razya. Eu vou dar a ordem para sairmos da Pequena Sombra.

E dessa forma, o navio que levava os cavaleiros infernais e seu líder foi aos poucos se desgarrando da frota, sendo banhado pela claridade da costa da Caramésia e garantindo — irônica e literalmente — um lugar ao sol no conflito vindouro.

CAPÍTULO 25

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

As noites em Baldúria estavam sendo insones para Jenor. Nem a distração e o cansaço físico provocados pelas prostitutas do Recanto da Ajuda estavam de fato *ajudando* o korangariano a dormir tranquilamente. Para alguém que havia se infiltrado na sociedade orc de Dalgória, ganhado a confiança daquelas criaturas monstruosas e fomentado um levante contra as forças humanas, isso era preocupante. Um espião colecionava motivos para não dormir, mas aquele pretensamente inocente vilarejo pesqueiro parecia levá-lo à loucura. Cada pedra que ele revirava escondia um novo escorpião. Jenor não conseguia parar de pensar em Agnor, Od-lanor, Kalannar, no castelo voador... e na capa de vulturi no gabinete do svaltar. Não era de hoje que Korangar vinha espionando Krispínia, mas a atividade aumentou nos últimos anos, quando o Império dos Mortos decidiu que precisaria invadir e tomar aquelas terras ensolaradas. A Nação-Demônio sempre se preocupou com a região originária dos korangarianos, de onde eles fugiram bem antes de o Império Adamar ruir, especialmente quando o guerreiro Krispinus foi sagrado Grande Rei por diversos monarcas dos territórios do Sul. Korangar dependia da produção agrícola da Faixa de Hurangar e temia que o espírito conquistador do novo soberano tomasse a região e matasse o Império dos Mortos de fome. Krispinus, afinal, havia matado uma delegação diplomática korangariana durante uma conversa de paz em Tolgar-e-Kol. Ele não era, por assim dizer, muito propenso a uma coexistência pacífica com Korangar.

Assim sendo, a Nação-Demônio tinha enviado um bom número de vulturii para os quatro cantos de Krispínia em várias missões, entre elas apoiar os alfares no conflito contra Krispínia, a fim de manter o Grande Rei ocupado com uma guerra no próprio território e deixar a Faixa de Hurangar de lado, continuando a prover alimentos para Korangar. Aquela capa que o feitor-mor possuía certamente tinha sido de algum agente enviado para auxiliar os elfos da superfície da Caramésia, o reino ao norte da antiga Beira Leste. Era o único motivo para o objeto ter vindo parar tão ao sul. A capa parecia irrelevante diante das preocupações reais do atual cenário, com Korangar prestes a invadir a vizinha Dalgória e começar uma guerra contra Krispínia, mas era uma afronta profissional para Jenor. Ele se sentiu vendo um troféu, como aquelas ossadas de baleia e dragão no gabinete do svaltar. De

alguma forma, aquilo mexeu com a paranoia saudável que todo espião deveria cultivar para sobreviver e acentuou os delírios de perseguição do ofício.

Jenor ficou de pé, foi até a bacia sobre o aparador, passou água no rosto e abriu o baú ao pé da cama. O nome “Trancas Kyle”, gravado no cadeado de ferro, chamou a atenção. Ele precisaria do rapaz novamente para a missão de hoje. O vulturi parou com o cadeado na mão, olhando fixamente para a inscrição enquanto considerava se devia se distanciar um pouco do chaveiro, para não abusar do efeito do encantamento do pingente. O instinto lhe dizia que Kyle viria a ser útil no futuro, como alguém muito próximo aos lordes de Baldúria. Seria bom não o exaurir mentalmente ou perder a influência sobre ele. Mas, infelizmente, Jenor não podia dispensá-lo para o que pretendia fazer no resto do dia. Kyle era, ironicamente, a chave para os planos do korangariano.

De dentro do baú, o espião retirou o pequeno mostruário dobrável de “caixeiro-viajante”, acomodado em cima da própria capa de vulturi. Ele acionou um fundo falso e pegou um espelho de rosto, não muito diferente do utilizado pelas prostitutas do Recanto da Ajuda, e começou a entoar palavras arcanas. A superfície reflexiva foi ficando turva e revelou uma face demoníaca, uma manifestação sobrenatural presa dentro do objeto, nitidamente irritada pelo cativo, porém submissa às forças mágicas que a mantinham ali.

Concluído o encantamento, Jenor começou a dar o breve relato dos últimos dias em Baldúria e informar que iria no encalço do Foragido. A mensagem seria transmitida magicamente pela entidade no espelho para um objeto similar de posse de outro vulturi em Korangar, um superior de Jenor, que por sua vez a repassaria em forma de documento físico ou outra comunicação arcana qualquer para o Triunvirato. Era uma incômoda cadeia burocrática, que obedecia a um código de regras tão duro e severo quanto a própria arquitetura de Korangar — ou quanto a própria alma da Nação-Demônio, como se dizia. Em tempos de urgência, de informações que poderiam mudar o rumo de um conflito iminente, aquela burocracia inerente ao Império de Mortos para sufocar e prender seus cidadãos corria o risco de ser a própria derrocada do esforço de guerra. Jenor já havia pleiteado uma comunicação mais direta com o gabinete do Senhor da Guerra em comunicados anteriores, mas não conseguiu nada além de uma resposta de que o pedido havia sido encaminhado para instâncias superiores. Em termos de Korangar, o espião tinha que admitir que aquilo já tinha sido um progresso enorme, até.

Ele saiu do quarto no Recanto da Ajuda e foi até o negócio de Kyle, a casa modesta com a placa “Trancas Kyle” pendurada em cima da porta. Enquanto o kobold de estimação do rapaz carregava um balde d’água para o interior, uma moça simplória varria a entrada, tirando a areia da Praia Vermelha que parecia entrar em todos os cantos do vilarejo. A mulher com certeza era a esposa do chaveiro, pois

ostentava o outro pingente que Jenor tinha dado para Kyle — um modelo mais bonito e feminino, e absolutamente inócuo. A verdadeira magia estava no pingente que o rapaz usava, mais rústico, que ele manteve para si, como o vulturi tinha certeza de que faria. Um plano simples para enredar mentes simplórias.

— Bom sol, o Mestre Kyle está? — perguntou Jenor.

A moça respondeu que sim e entrou para chamá-lo. O kobold ergueu os olhos reptilianos, desconfiado. Jenor pensou em chutá-lo, mas se lembrou das sandices do chaveiro, que o considerava parte da família, e decidiu ignorá-lo, mesmo incomodado pela expressão da criaturinha.

Kyle finalmente surgiu e abriu um sorriso radiante ao ver o espião.

— Bom sol, Jenek! — Ele se voltou para a esposa. — Enna, esse é o Jenek, que nos deu os pingentes.

O espião notou que o rapaz não o tratava mais como “Mestre Jenek”, sinal de que a falsa intimidade gerada pela magia tinha crescido. Isso lhe permitiria pedir favores mais ousados. Ele também dispensaria o termo a partir de agora.

— Ah, sim, obrigada pelo presente. É realmente lindo — disse ela, levando a mão ao penduricalho. — Acho que você virou o novo melhor amigo do Kyle, pois ele não para de falar de seu nome.

Na’bun’dak começou a rosnar para o recém-chegado, exibindo as pequenas presas.

— O Kyle só está sendo generoso com seu tempo ajudando um colega comerciante — falou Jenor, que virou o rosto para o chaveiro. — Aliás, eu vim incomodá-lo de novo. Tenho um favor a pedir. Se puder me acompanhar, Kyle...

O kobold deu um puxão forte na roupa do rapaz e começou a guinchar e apontar para o estranho diante de si.

— Ei, calma, Na’bun’dak, olhe os modos!

Naquele momento, um menino saiu da loja, atraído pela comoção provocada pelo kobold. Os pais deram atenção à chegada da criança, e Jenor pôde lançar um olhar assassino para a criaturinha reptiliana, que devolveu o gesto. Quando Kyle se virou para ele, o korangariano estava com uma expressão plácida no rosto, como se nada estivesse acontecendo.

— É claro que posso, Jenek. Eu vou com você — disse o rapaz e, a seguir, se voltou para a esposa. — Enna, seu pai pode cuidar da loja por mim? Tenho que ajudar o Jenek.

Se a moça achou estranha a compulsão que acometeu o marido, ela soube disfarçar. Enna concordou com um sorriso e se despediu de Jenor enquanto pegava o menino pelo braço para entrar na loja. Na porta, agradeceu novamente pelo presente e recomendou que Kyle não demorasse muito, pois o pai ficava sonado à

tarde. No que o chaveiro fez menção de ir embora, o kobold aumentou o volume do escarcéu.

— Na'bun'dak! — estrilou Kyle. — Que vergonha! Olhe o mau exemplo para o Derek.

— Derek? — perguntou Jenor, intrigado. — O Confrade do Inferno?

— Ah, não *esse* Derek, o meu filho Derek. Eu dei o nome em homenagem a ele porque o Derek... — O chaveiro parou quando o kobold chutou a sujeira varrida pela mulher em cima do caixeiro-viajante. — *Na'bun'dak!*

— Está tudo bem, Kyle — disse Jenor, com uma expressão clara de que *não* estava tudo bem. — Só peço para irmos. Preciso de sua ajuda, como disse.

Pedindo muitas desculpas e dando uma bronca no kobold, o rapaz finalmente se afastou da loja com o vulturi. Quando os dois se viram longe dos passantes, o korangariano finalmente falou: — Pois então, Kyle, eu tenho aqui comigo, no meu mostruário, uma gema que imagino ser mágica, mas não há como saber ao certo. Eu preciso que ela seja analisada por alguém com conhecimento arcano. Você poderia me levar ao Arquimago Agnor?

O chaveiro torceu o rosto, que ainda mantinha as feições de garoto, em uma careta de questionamento.

— Eu não acho uma boa ideia, Jenek... — disse ele. — O Agnor tem muita má vontade em fazer favores e não gosta de desconhecidos na torre dele. Por que você não espera por uma visita do Od-lanor? Ele é arquimago também e um sabichão boa gente. Vai adorar dizer tudo a respeito dessa sua gema aí.

— Mas esse Od-lanor tem data para voltar a Baldúria? — perguntou Jenor.

— Não... Tem tempo mesmo que ele não vem aqui.

— Pois então, Kyle, eu tenho certa urgência em saber o valor real dessa gema. Não quero vendê-la abaixo do preço. Se for mesmo mágica, vou poder ganhar o suficiente com ela para me estabelecer em Baldúria com uma loja. — O espião fez uma pausa e prosseguiu, em tom incisivo: — Quem sabe não nos tornamos *vizinhos*?

Aquilo iluminou o rosto do chaveiro, visivelmente empolgado com a ideia de ter o novo melhor amigo, como disse Enna, morando ao lado. Mas Agnor era conhecido pela irascibilidade; Kyle já havia levado um fora de Kalannar e não pretendia receber um esbregue do korangariano mal-humorado. Ele continuou hesitando, até ser vencido pela compulsão de ajudar o caixeiro-viajante de Dalgória.

— Está bem, vamos lá — concordou ele.

Os dois saíram da armação e foram se afastando da Praia Vermelha, seguindo o litoral em direção a leste. As águas sangrentas foram ficando para trás, e enquanto as horas de caminhada passavam, Jenor considerou o que faria diante do Foragido. Ele tinha confiança no sotaque e trejeitos adquiridos como krispiniano, mas era

possível que o feiticeiro fosse suficientemente perspicaz para notar o engodo. O espião teria que falar pouco e fascinar o geomante com aquilo que mais lhes atraía: gemas encantadas. Ele tinha um exemplar perfeito no mostruário, uma safira intrigante que emanava uma aura mágica possante, porém enganosa — na verdade, a gema possuía apenas isso, uma aura que não levava a nada, mas que era hipnotizante e prenderia a concentração do mago que tentasse analisá-la. O Foragido ficaria desatento e desamparado, à mercê de um ataque-surpresa para nocauteá-lo e capturá-lo. Com sorte, Agnor não notaria a verdadeira natureza da safira antes de ser fascinado por ela, visto que a intenção da gema era exatamente essa.

Jenor possuía outro item para se defender, um ornamento que o geomante korangariano reconheceria imediatamente ao ver: uma orlosa, um pequeno instrumento de sopro que induzia o ouvinte ao suicídio por meio de sons infernais. O vulturi tinha certeza de que ela seria ineficaz contra o Foragido, dada a gama de condicionamentos mentais que os estudantes de magia treinavam nas Torres de Korangar, mas a orlosa já tinha salvado sua vida naquelas terras estrangeiras e Jenor pretendia usá-la como último recurso, caso a safira e o golpe traiçoeiro não detivessem Agnor. O espião escondeu a chamada “trompa do desespero” por dentro da camisa bufante que usava por baixo do gibão tipicamente dalgoriano e aproveitou para indagar a respeito de Derek, a fim de terminar de traçar o perfil da Confraria do Inferno. Pelo que ouviu do chaveiro, o sujeito não era nada impressionante se comparado aos outros, apenas um espadachim de aluguel que se tornou o guarda-costas da rainha de Krispínia por ter salvado a vida dela nos Portões do Inferno. Até o próprio Kyle parecia mais relevante por ser o condutor daquele magnífico castelo voador. Assim que o rapaz começou uma ladainha a respeito do filho, Jenor voltou a considerar o que faria com o Foragido... e com o próprio Kyle, se ele interviesse. Foi um bom exercício mental para deixá-lo com a mente afiada para evitar surpresas na hora.

No momento em que o chaveiro informou que eles estavam chegando, já era possível avistar a torre do Foragido em um promontório do litoral selvagem de Baldúria. Jenor mal pôde acreditar que estava vendo uma réplica bem aproximada da Torre de Geomancia na Cidade Alta de Karmangar. A construção tinha um formato sólido e retangular, era um bloco de pedra com poucas janelas que permitiam a entrada do mínimo de ar e luz, simulando um interior cavernoso. A torre era alta, mas não tanto quanto se esperava, especialmente se estivesse cercada pelas outras torres de magia da capital do Império dos Mortos. Isoladamente, porém, ela dominava o cenário de maneira majestosa. Se havia alguma dúvida de que aquele Agnor era o mesmo Foragido de Korangar, o geomante mais procurado da Nação-Demônio, a construção havia confirmado sua identidade.

Quando a dupla se aproximou, Jenor notou a ausência de vegetação ao redor da torre maciça. O chão era uma mistura de terra batida e brita, formando um imenso pátio austero e sem vida em volta da construção. Aqui e ali, distribuídas sem muita organização, havia algumas estátuas de homens em posição de susto ou agonia. O espião considerou que aquilo talvez fosse alguma vertente de decoração korangariana, até passar por uma delas e perceber um realismo deveras impressionante. *Como o Foragido adquiriu essas obras de arte aqui, nesse fim de mundo? Seria ele um artista enrustido?*

— Essas estátuas são o motivo de eu não gostar de trazer visitas aqui — comentou Kyle ao notar a curiosidade do amigo.

— Por quê? — perguntou o vulturi.

— Porque o Agnor me disse que são ladrões e curiosos que tentaram invadir a torre dele. Não que você vá fazer isso, logicamente, mas eu não respondo pela reação do Agnor. Ele realmente se irrita facilmente. Eu já o vi transformar um sujeito em pedra com apenas um gesto, quando a gente saiu lá de Tolgar-e-Kol. Nunca me esqueci disso.

Jenor deu um passo para trás, pois instintivamente imaginou que a estátua estava lançando um olhar pedindo socorro. Alguns destinos eram piores do que ser reanimado como morto-vivo em Korangar; viver eternamente preso como pedra certamente era um deles. Todo cuidado seria pouco ao lidar com o Foragido.

Os dois deixaram para trás o pátio de mau agouro e subiram uma escadaria formada por amplos patamares até a porta de rocha sólida, exatamente igual à da Torre de Geomancia em Korangar. Pela largura, passariam seis pessoas facilmente pelo bloco de pedra; pela altura, entrariam três homens, um em pé em cima do ombro do outro. Enquanto o espião admirava a construção, o chaveiro se adiantou e berrou na direção de uma janela estreita acima da porta, chamando por Agnor. No terceiro grito que se perdeu no descampado à beira-mar, um rosto inusitado surgiu na fenda de pedra: o rosto de uma anã.

— Quem está interrompendo meu ritual, caceta? — esbravejou a mulher.

— Oi, Samuki, é o Kyle! — berrou o rapaz lá para cima. — Pode abrir para mim?

— O que você quer aqui?

— Falar com o Agnor. Eu vim com...

— O Agnor não está — interrompeu a anã. — E você atrapalhou meu ritual.

— Desculpe, achei que o Agnor estivesse em casa e fosse atender. Você sabe quando ele volta?

— Eu tenho cara de quadro de avisos, por acaso? Sei lá, ele foi ver o barão, está lá pelas colinas — respondeu Samuki, apontando pela janela para o interior com o bracinho curto e uma manopla dourada na mão direita.

Kyle se voltou para o korangariano com uma expressão de frustração pela jornada desperdiçada e deu de ombros. Não havia mais o que fazer ali, e certamente a anã não estava com bom humor para recebê-los. Assim que o rapaz se voltou novamente para a janela, ela não estava mais lá.

— Acho que fizemos a viagem à toa — disse o chaveiro. — Desculpe, Jenek, eu não tinha como saber. O Agnor vive enfurnado na torre.

Jenor observou atentamente a construção e o cenário ao redor, passou os olhos novamente pelas estátuas e se voltou para o rapaz. Nenhuma viagem em que se adquiriam informações era realmente à toa.

— Não tem problema, eu agradeço o seu tempo. Mas, me diga, quem é aquela simpatia de anã?

— Ah, aquela é a Samuki — respondeu Kyle. — É a sacerdotisa de Midok que mora com o Agnor. Eu acho que eles têm um caso...

— Não diga! — reagiu o espião, sinceramente surpreso.

— É, enfim, nunca vi nada entre eles quando eu visito, os dois são sempre reservados, mas... o Kalannar e o Baldur concordaram comigo quando contei para eles.

O agente de Korangar olhou ao redor novamente, depois se concentrou na torre. A ausência do Foragido tornava tentador invadi-la e descobrir os segredos do geomante, até mesmo preparar uma armadilha para seu retorno, porém havia uma *sacerdotisa* dentro. Ele não tinha muito conhecimento a respeito dos poderes divinos do deus dos anões, pois só teve contato com os devotos de Midok, o Mão-de-Ouro, em Dalgória. Era um risco, mas talvez essa Samuki fosse um ponto fraco de Agnor a ser explorado. Se adiasse qualquer ação, ele teria que encarar um arquimago e uma sacerdotisa lá dentro. Jenor considerou acompanhar o chaveiro de volta à Praia Vermelha, descansar da jornada e retornar sozinho à noite, torcendo que não coincidissem com uma possível volta de Agnor.

— Mais alguém mora com o arquimago? — perguntou ele finalmente.

— O Brutus, mas ele fica só aqui fora ou fazendo algum serviço braçal. Se o Agnor viajou, certamente levou o Brutus como guarda-costas.

— Brutus?

— Um ogro — falou o chaveiro com uma naturalidade espantosa. — Virou monstro de estimação do Agnor. O Brutus ajudou a matar o Amaraxas, inclusive.

A cabeça do espião começou a girar. Alfares, svaltares, adamares, kobolds, ogros, anões... todos eram considerados cidadãos e tratados como *gente* naquela terra selvagem e ignorante. Baldúria era uma loucura inexplicável. E agora aquele baronato mandava na região que Korangar pretendia invadir.

Pensar na vinda da Nação-Demônio fez Jenor olhar para o oceano enquanto retomava o caminho para a vila baleeira acompanhado por Kyle. E o que ele viu em

alto-mar superou todas as surpresas — e tinham sido muitas — naquela manhã.

Os olhos de Jenor captaram um solitário bergantim korangariano seguindo a costa na mesma direção em que eles iam.

CAPÍTULO 26

COLINAS AO PÉ DA CORDILHEIRA DOS VIZEUS

Certa vez, Sindel indagou a Baldur qual era a visão mais bonita que ele tinha visto na vida. O cavaleiro estranhou a pergunta, ficou sem jeito para responder, e argumentou que não possuía o dom de bardo de Od-lanor ou de determinados alfares da corte da esposa em Bal-dael. Sindel, porém, não deixou o marido fugir tão facilmente da questão, alegando que ela mesma lastimava não possuir a dádiva das palavras — o que sempre a frustrou na comparação direta com o restante da linhagem Gora-lovoel —, mas que mesmo assim era capaz de citar o que mais impressionou seus olhos em séculos de vida. A resposta da rainha elfa não foi diferente daquela que qualquer mãe de qualquer espécie teria dado: a visão de Baldur recém-nascido em seus braços. Baldur teve que admitir que concordava com a esposa, e que de fato o pequeno meio-elfo embalado por Sindel era a coisa mais bonita que ele tinha visto na vida. A salim imediatamente reclamou, disse que Baldur estava repetindo o que ela tinha dito apenas para se livrar da pergunta, e o marido foi cafajeste ao responder que a *outra* visão impressionante era a da esposa pelada na cama. Sindel riu, chamou Baldur de bronco, e os dois fizeram sexo a seguir, deixando o exercício poético de lado.

Naquele momento, olhando a operação de assentamento dos orcs, o barão reconsiderou a resposta à pergunta da esposa. Que o pequeno Baldur no colo da mãe o perdoasse, mas o desmanche do acampamento de Baldúria era a visão mais bonita de sua vida. Finalmente o conflito em Dalgória podia ser dado como encerrado. Baldur se sentia cansado e aliviado ao mesmo tempo. O reino vizinho fora pacificado, os orcs estavam rendidos e assentados, os Dragões de Baldúria e os rapineiros de Bal-dael voltariam para seus lares e familiares. Chega de luta, de sangue e de morte. Um ciclo começado lá atrás na Faixa de Hurangar, guerreando em nome de tiranos anônimos como um confrade de aventura, se encerrava agora, pelo menos nas esperanças de Baldur. Ele pousou a mão na acha encantada pendurada no cinturão de grão-anão e considerou se deveria incluí-la na bandeira de Baldúria. A arma de Rosnak certamente ficaria bonita exposta acima do “trono do barão”, montado no salão comunal da Casa Grande. Baldur torceu para nunca mais ter que empunhá-la, a não ser para se vangloriar perante os Dragões. De repente, bateu a saudade das farras no Recanto da Ajuda ao lado de Sir Barney e dos outros

cavaleiros; o barão pensou em convidar o Capitão Sillas, o líder do exército dalgoriano, para uma comemoração em Baldúria, a fim de fortalecer os laços entre os dois reinos, agora efetivamente comandados por ele.

Mas, acima de tudo, Baldur sentia falta de Sindel e de Baldur. O barão desejou que a esposa entrasse logo em contato novamente para pedir que ela deixasse aquela reunião de magia com a Rainha Danyanna e voltasse para casa. Ele se imaginou relatando o combate com Rosnak para o filho; quem sabe o pequeno meio-elfo deixaria de lado aquela bobagem desonrosa de arco e flecha e aprenderia a lutar como homem, montado a cavalo... e então Baldur se lembrou de que ainda não havia informado a Sindel que a águia gigante da esposa havia morrido na luta com o ex-líder dos orcs. O barão olhou novamente para o acampamento em processo de desmanche e desejou que os homens demorassem um pouco mais. A paz no reino estava estabelecida, mas no lar de Baldur, ela estava longe de acontecer. Assim que a salim soubesse da morte de Delimira, a guerra doméstica se instauraria.

O barão continuou observando as tropas levantando acampamento, os afazeres frenéticos de soldados tão empolgados em voltar para casa quanto ele. No meio das tendas sendo desmanchadas e de homens passando de lá para cá, Baldur notou a figura de Sir Barney se aproximando...

... *acompanhado por Derek Blak?*

O Homem das Águas indicou onde o barão se encontrava e foi se juntar ao resto dos guerreiros nos preparativos de partida. Derek andou até Baldur, acompanhado por uma mulher muito magra e branca, parecendo faminta, porém com um rosto deslumbrante.

— Derek? O que você está fazendo aqui? — disse o barão, repetindo, sem saber, a mesma pergunta que fizera quando se surpreendeu ao ver o guerreiro de Blakenheim na Praia Vermelha pela primeira vez.

O recém-chegado olhou em volta para ver se não havia ouvidos curiosos por perto, falou alguma coisa para a mulher em um idioma que Baldur não reconheceu, e depois se voltou para ele, em tom baixo de voz.

— Baldur, eu acabo de voltar de Korangar. A Nação-Demônio vai invadir Krispínia por mar e mandou uma frota na direção de Dalgória. Os navios passarão em breve por Baldúria.

O cavaleiro grandalhão parecia ter sido atingido por um soco na cara. A mente se encheu de perguntas, e antes que ele escolhesse a primeira a ser feita, Derek continuou com a sequência de informações, antecipando os questionamentos de Baldur.

— Eu já estive na Praia Vermelha à sua procura, mas o Kalannar me indicou onde você se encontrava. Ele já está ciente de tudo e tomando providências. Por

isso eu vim a cavalo, e não no castelo voador. Sugeri que o Palácio dos Ventos ficasse de prontidão na defesa do vilarejo.

— E como você... — foi o primeiro indício de pergunta que saiu da boca do estupefato barão.

— Isso não importa agora. A Frota de Korangar está trazendo uma força considerável para Dalgória, ou pelo menos *estaria* trazendo, se a sabotagem que a Jadzya fez tiver rendido frutos. Essa aqui comigo, aliás, é a Jadzya, a rebelde korangariana que me ajudou a descobrir os planos de invasão.

Ele indicou a bela mulher que, mesmo sem parecer entender a conversa, reconheceu que deveria fazer alguma mesura para o tal Barão Baldur, de quem Derek tanto falava. Jadzya recebeu de volta um gesto mecânico, pois o cavaleiro grandalhão estava atônito diante das palavras ininteligíveis do companheiro.

— Eu não tenho paz nessa merda! — trovejou Baldur, assustando um pajem que passava por ali carregando caldeirões. — Porra, mal acabei de vencer uma guerra e já vou me meter em outra! Por que *caralhos* Korangar resolveu invadir Krispínia, assim do nada? E por que logo aqui ao lado, em Dalgória?

Derek manteve o tom calmo para controlar o barão. O acesso de cólera era bem compreensível — e era melhor que passasse logo para que Baldur pudesse tomar as decisões cabíveis como o líder que era. O guerreiro de Blakenheim tinha que admitir que, após tantas realizações, o cavaleiro grandalhão realmente tinha talento para liderança. Unir elfos, orcs e humanos sob um único comando era um feito e tanto.

— Korangar está entrando em colapso... literalmente. O solo está cedendo e engolindo as províncias do império. Eu vi acontecer embaixo dos meus pés e quase morri. O Triunvirato sabia disso havia anos, vinha se preparando para deixar a Grande Sombra e agora está executando o plano. Quanto à escolha de Dalgória, eu realmente não sei, mas... — Derek apontou para o assentamento orc sendo estabelecido nas colinas. — Os korangarianos estavam por trás do levante dos orcs para desestabilizar a região e conquistá-la mais facilmente.

Baldur acompanhou com o olhar o gesto que indicava a colônia das criaturas. Agora o poder sobrenatural de Rosnak fez sentido. Não tinha sido feitiçaria orc atuando por trás da força descomunal daquele monstro, e sim a magia demoníaca do Império dos Mortos. Instintivamente, a mão desceu para a acha encantada pendurada no cinturão, e veio a vontade de usá-la contra o primeiro feiticeiro korangariano que visse pela frente. Era melhor não cruzar com Agnor por enquanto.

— E tem mais uma coisa — continuou o guerreiro de Blakenheim, com a mesma voz calma. — Eu consegui libertar uns refugiados de Korangar e despachá-los para Baldúria em um bergantim. É pouca gente. Na ocasião, eu não sabia que a invasão

ocorreria aqui ao lado; foi o melhor que pude fazer, tendo em vista o único lugar em que eu confiava para enviá-los.

Baldur bufou, deixou que as palavras de Derek fizessem sentido na mente e aplacou a vontade de socar alguém e de fazer perguntas sem parar. Era preciso tomar providências diante dos fatos relatados. Ele respirou fundo e falou, em tom mais controlado: — Bem, refugiados não são um problema. O que não falta aqui é espaço para abrigar pessoas, especialmente se forem poucas.

— Sim, e um dos refugiados é o líder da rebelião contra o Triunvirato, o comandante da Jadzya. Só tem um pequeno porém... — E nesse instante Derek anteviu que o controle que Baldur adquiriu seria perdido. — O sujeito é irmão do Agnor.

— *O quê?*

— Eu também achei inacreditável. A história é complexa; acho melhor que ele mesmo explique.

— Ah, o Agnor vai ter muita explicação para dar — disse o barão. — Ele está aqui, com os orcs. Vamos encontrá-lo; conhecendo a figura, o Agnor nos deixaria esperando se fosse convocado, só para causar irritação. Eu vou levar a *minha* irritação até ele.

Os três cruzaram o acampamento e, quando Baldur viu novamente Sir Barney, deu ordens para acelerar os preparativos de desmanche. O líder dos Dragões de Baldúria estranhou a pressa do barão, mas correu para obedecê-lo, ciente de que receberia uma explicação em breve. Ainda assim, olhou desconfiado para Derek Blak, que parecia sério demais. O homem era um agente da Coroa e devia ter trazido alguma notícia ruim.

Jadzya seguiu o barão — um sujeito imenso, que certamente ficaria à vontade em uma armadura de bralturi — e o amante, incomodada por não conseguir entendê-los. As poucas palavras e frases que Derek a havia ensinado não ajudaram muito a compreensão do que os krispinianos falavam, e ela precisaria estudar o idioma se quisesse viver naquelas terras. O pensamento pareceu inocente e sonhador demais; a insurgente mal sabia se os amigos de Derek seriam capazes de conter a invasão do Império dos Mortos. Talvez o destino daquela região fosse falar korangariano.

Ela tirou aquela ideia derrotista da mente e ficou observando o clima de camaradagem entre as tropas que levantavam acampamento e o espetáculo impressionante das águias gigantes dos elfos cruzando o ar, ajudando no desmanche. Olhar para o céu ainda incomodava Jadzya, mas ela se obrigava cada dia mais a se acostumar à claridade — fora que a recompensa visual valia o esforço.

Ao longe, a korangariana viu o que seria a colônia orc, mas que por enquanto era um amontoado das criaturas, que erigiam choças e se espalhavam pela região. Ela imaginou se o idioma e os costumes daqueles orcs eram diferentes dos de Korangar,

onde eram escravos do Triunvirato. Ao menos aquele bando ali era mais livre do que qualquer cidadão da Nação-Demônio, humano ou orc, vivo ou morto. Aquilo despertou uma onda de melancolia tipicamente korangariana, e Jadzya olhou novamente para o céu e para a natureza ao redor — parecia impossível ser triste em uma terra tão ensolarada, tão verdejante. Ela faria tudo para que Krispínia vencesse Korangar, pois a Grande Sombra não tinha lugar ali. O sonho e as profecias de Lenor tinham que virar realidade.

Enquanto observava o ambiente em volta, Jadzya acompanhava a conversa ininteligível entre Derek e Baldur. Deu para perceber que o companheiro estava contando todos os detalhes do que havia descoberto, enquanto o barão interrompia com frases em tons de questionamento. O homenzarrão parecia mais calmo, ainda que soltasse aqui e ali o que deveria ser um impropério. Eles pararam duas vezes para Baldur dar ordens a subalternos e depois começaram a subir uma pequena elevação.

— O Agnor está lá em cima — informou Derek para ela, que se surpreendeu com a ansiedade súbita.

Pelo que Lenor havia contado, o irmão tinha sido morto ou capturado pelo Triunvirato por ter descoberto o segredo da degradação do solo de Korangar. Agora, eles constatarem que o sujeito não só estava vivo, como era o lendário Foragido, o único korangariano que escapou da Nação-Demônio. Jadzya tinha ouvido falar a respeito dele por meio dos integrantes da Insurreição e da boca de Lenor, que nunca desconfiou que o irmão e o Foragido fossem a mesma pessoa. Ela novamente questionou as capacidades premonitórias do líder insurgente e considerou a ironia de que iria conhecer Agnor antes de o próprio Lenor o reencontrar.

Baldur e Derek pararam quando viram uma figura de capa de feiticeiro, cheia de inscrições arcanas, que Jadzya reconheceu imediatamente como uma vestimenta de mago korangariano. O sujeito estava de costas para eles, a uns vinte ou trinta passos em uma plataforma de pedra, com as mãos tocando o costado rochoso, e a cabeça para trás, concentrado em um sortilégio, balbuciando.

— Agnor! — trovejou Baldur, que ficou sem resposta imediata e repetiu o chamado em um volume ainda maior. — AGNOR!

O homem virou o rosto lentamente para os recém-chegados. A semelhança com Lenor era gritante — o formato da cabeça meio calva, os olhos miúdos e inteligentes... se Agnor usasse cavanhaque seria fácil confundi-los. Jadzya pensou com tristeza nos sócias que o líder da Insurreição usou como despiste, verdadeiros mártires do movimento.

— Eu já disse várias vezes para não ser interrompido quando estou realizando um encantamento — sibilou o geomante. — Agora vou ter que começar tudo de novo e levarei tempo para descobrir até onde vai o veio de prata que esse costado esconde.

Se você quer que eu enriqueça os cofres de Baldúria, exijo que me deixe trabalhar sossegado.

Agnor não deu a impressão de registrar a presença da mulher nem a de Derek, a quem não via desde o combate com Amara. Ele parecia concentrar toda a irritação em quem o havia interrompido. O tom de voz exaltado do mago fez uma silhueta enorme sair de uma caverna próxima — um monstro de quase três metros de altura, musculoso, com uma mordaca de ferro presa a um capacete na cabeça um pouco cônica. A criatura rugiu por trás do aparato e foi se aproximando do korangariano.

Derek instintivamente se colocou diante de Jadzya, com as mãos próximas aos gládios mágicos, e olhou rapidamente para Baldur.

— Agnor — disse o cavaleiro levando a mão calmamente ao cabo da acha encantada —, controle seu ogro de estimação ou ele não dá mais um passo à frente.

Com uma expressão de superioridade, sem deixar de encarar os recém-chegados com os olhos pequenos e maus, o feiticeiro falou algumas palavras em uma língua gutural e desconhecida, e Brutus recuou para a caverna de onde saiu.

A pouca paciência do guerreiro de Blakenheim para as pantomimas de Agnor se esgotou. Ele tinha feito longas viagens para chegar até ali e não pretendia ficar batendo palmas para korangariano maluco dançar.

— Agnor, por que você não contou que o solo de Korangar estava degradado e cederia, engolindo o império?

A surpresa era nítida no rosto do mago, que fez uma expressão de desdém para escondê-la.

— Onde você ouviu esse absurdo? — perguntou ele. — Tomando chá com aquela sopradora de ventos, a rainha?

— Não é absurdo, e você *sabe* disso — retrucou Derek. — Eu vi o solo de Korangar cedendo com meus próprios olhos. Vi a Planície de Khazestaya ser engolida debaixo dos meus pés, assim como aconteceu com Karaya e outras províncias da Nação-Demônio. Você deixou registrado por escrito que isso aconteceria. Eu vi os documentos que estão com seu irmão, Lenor.

Nem quando foi atingido pelo feitiço do fisiomante svaltar, quando quase morreu nos Portões do Inferno por ter tido o sangue fervido pelo encantamento do elfo das profundezas, Agnor se sentiu tão mal. Seu passado havia sido conjurado diante de si, e sua mente se desesperou como se ele fosse um aprendiz de magia ouvindo o som de uma orlosa ou o guincho de um orotushai. As anotações... perdidas em uma vida que ele deixou para trás. *E com Lenor?* O irmão inútil, o vidente incapaz que não previu a derrocada da família ou o resultado da expedição de Gregor. Como ele estaria vivo, se só poderia ter sido capturado e morto juntamente com os pais,

quando o Triunvirato veio atrás dos envolvidos na descoberta da degradação mística da lava elemental?

— Agnor? — perguntou Baldur, preocupado diante da expressão de catatonia e mal-estar do feiticeiro.

— Agora que a máscara caiu, eu repito: por que você não contou que a Nação-Demônio estava condenada à destruição? — insistiu o guerreiro de Blakenheim.

Agnor respirou fundo. Anos de treinamento para manter a concentração em encantamentos mesmo sob condições adversas como ferimentos e confusão mental entraram em ação. Era uma pergunta simples, afinal de contas, e ele podia canalizar ódio suficiente na resposta para recuperar o controle.

— Porque eu não fui convidado para ingressar no Colégio de Arquimagos da sua rainha — respondeu o geomante com os dentes cerrados.

A preocupação do barão com o estado de saúde do feiticeiro passou em um piscar de olhos ao ouvir aquele absurdo. Ele olhou para Derek e depois encarou Agnor com raiva.

— Você não contou uma coisa importante como essa por *birra*? — gritou Baldur.

— Era eu que deveria ter sido convidado, não aquele bardo! — berrou Agnor, agora apoplético, com os punhos cerrados a ponto de os nós dos dedos estarem brancos. — Eu fechei os Portões do Inferno! Eu encantei a Trompa dos Dragões! E sempre sou injustiçado! DANEM-SE KRISPÍNIA E KORANGAR!

A plataforma de pedra onde ele se encontrava começou a tremer e soltou uma pequena chuva de cascalhos; dos pés do geomante surgiram rachaduras finas que foram na direção do trio. Brutus saiu assustado da caverna, pois já tinha sido soterrado pelo torreão do castelo voador no combate com Amaraxas e não queria repetir aquela experiência. Na região em torno do geomante furioso irromperam pequenos esporões de rocha.

Baldur, Derek e Jadzya firmaram os pés em meio à pequena nuvem de poeira levantada pelo tremor. A terra se aquietou quando Agnor deu sinal de ter se acalmado, ainda que mantivesse os punhos cerrados e um olhar miúdo e raivoso.

— Acabou o piti? — perguntou o barão.

— Korangar está vindo, Agnor, quer você queira ou não. Não há mais como fugir do problema — disse o guerreiro de Blakenheim. — Eu só quis saber seu verdadeiro motivo mesquinho para nos colocar nesse apuro, mas agora pouco importa, francamente. Isso fica entre você e seu irmão, que aliás já deve estar chegando a Baldúria, adiante da frota inimiga do Império dos Mortos.

O geomante contorceu mais o rosto. Além de tudo aquilo, ele definitivamente não esperava — e não queria — rever o irmão.

— Frota que *você* vai ajudar a derrotar — disse Baldur apontando para o mago.

— Se tivesse nos informado antes a respeito de Korangar, talvez o Grande Rei

Krispinus tivesse resolvido o caso lá atrás, usando diplomacia ou porrada. Agora só restou a porrada, e quem vai dar é Baldúria. Korangar não passará.

O barão se voltou para Derek com um olhar de que eles haviam encerrado por ali e começou a voltar para o acampamento. Baldur ainda tinha um monte de pequenas coisas para supervisionar e, mais importante, uma *nova* guerra para travar. Guerra que poderia ter sido evitada, ou pelo menos não envolver Baldúria diretamente, se aquele korangariano egoísta tivesse revelado a situação do Império dos Mortos logo após a crise dos Portões do Inferno, há oito anos. O cavaleiro mal conseguia acreditar que ia pular de um conflito para o outro. Ele torceu que Sindel entrasse logo em contato, para que pudesse contar para a esposa. Korangar estava vindo pelo mar, e Baldúria precisava de sua baronesa aquamante, agora arquimaga de Krispínia. O título recente de Sindel fez Baldur pensar na mesquinha e cobiça de Agnor novamente, e a ideia de esganá-lo motivou as passadas largas no retorno para as forças de Baldúria.

O guerreiro de Blakenheim continuou encarando Agnor, que permanecia atônito e irritado. Ele se voltou para Jadzya, fez menção de ir embora, mas decidiu ficar e falar em korangariano, agora que os três presentes ali entendiam o idioma.

— Agnor, eu passei os últimos anos em Korangar. É um destino que não desejo a ninguém. — Derek olhou para a rebelde, como se pedisse desculpas pelo que ia falar. — É o pior lugar do mundo. É opressor, cruel e nem a morte te livra dele. Mas você não pode continuar fugindo de lá. Korangar está vindo, e se vencer, Krispínia pode ser o novo Império dos Mortos. Precisamos de você no combate.

— Eu ouvi o nome do Lenor e entendi que o Derek falou a respeito de seu irmão — disse Jadzya finalmente; o geomante deu sinal de registrar a presença dela pela primeira vez e reconheceu-a como korangariana. — Convivo com ele há anos, e o Lenor sempre baseou nossa luta, a luta da Insurreição contra o Triunvirato, nas suas descobertas. O sonho de fugir de Korangar só existe por *sua* causa, Agnor. Se não fosse por você, teríamos morrido brigando para tomar o poder de uma terra que nos mataria de qualquer forma. Você nos salvou sem saber. Salve-nos agora, consciente disso... e ao lado de seu irmão.

Com o ego afagado, pensando nas conquistas recentes — a Torre de Alta Geomancia, os veios de prata, uma colônia de orcs sob seu comando, e até Samuki — que poderiam ser perdidas, o Foragido de Korangar decidiu que não havia outra solução a não ser lutar novamente ao lado daqueles apedeutas ingratos. Desta vez, porém, ele não aceitaria ser deixado de lado. Desta vez, ele *negociaria* a ajuda antes de dá-la.

— Que venha Korangar — balbuciou Agnor para si mesmo, sem encarar os dois, e foi chamar Brutus para voltar ao acampamento.

CAPÍTULO 27

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

O bergantim *Shaya* nunca tinha feito uma viagem como aquela, nem tampouco Nimor, o experiente comandante korangariano que conduzia a embarcação sequestrada pelos rebeldes rumo a uma terra desconhecida, descendo um litoral igualmente incógnito. De início, ele não considerou que a navegação fosse complicada, desde que o *Shaya* se mantivesse à vista da costa. Em alguns trechos do litoral da Caramésia, porém, os ventos não se mostraram favoráveis, e a tripulação foi obrigada a ajustar as bolinas — os cabos que sustentavam as velas quadradas — para evitar atrasos e desvios de rota. Para superar as dificuldades, Nimor contou com os marinheiros rebeldes selecionados por ele próprio e com os marujos originais do bergantim, que conheciam bem o navio, mas o grande trunfo na viagem foi mesmo Lenor. As previsões do líder da Insurreição guiaram as decisões do comandante e chegaram até a salvar o *Shaya* de uma corrente que teria puxado a embarcação para alto-mar. Lenor concentrou sua magia de vidência nos esforços da jornada, antevendo intempéries e correntes traiçoeiras; o homem basicamente atuou como um instrumento de navegação para Nimor, cuja admiração pelo grande profeta da rebelião só aumentava.

Cada obstáculo vencido aumentava o moral dos tripulantes e da massa de refugiados transportados pelo bergantim. O racionamento de água e comida não foi um problema tão grande para os korangarianos acostumados a uma vida miserável no império; muitos se arriscavam no convés para admirar um céu azul que nunca tinham visto sob a Grande Sombra e experimentar o tal “sol da liberdade” que Lenor tanto havia prometido. As agruras da viagem representavam um fardo suportável para aquela gente sofrida que deixou para trás uma existência de fome e opressão. Eles riam, choravam e se emocionavam a cada vista deslumbrante da costa da Caramésia e da antiga Beira Leste, perguntando se já estavam chegando, ansiosos para conhecer o novo lar.

Infelizmente, Lenor não conseguia dar atenção a todos os korangarianos, estava sempre exausto de tanto realizar rituais e sortilégios para ter as visões premonitórias e ajudar Nimor a guiar o *Shaya* com sua presciência mágica. As exigências imediatas da vidência afastaram da mente do líder da Insurreição a imagem do mar de sangue que ele tinha previsto, um mau presságio a respeito da jornada. Mas

Lenor ficou aliviado quando o vigia avistou as águas rubras de uma grande baía, como Derek Blak havia indicado que seria o sinal da chegada à Praia Vermelha. Finalmente ele havia tido uma visão bem aproximada, bem literal do futuro. Sob sua orientação mística, o *Shaya* tinha realizado a viagem impossível.

O bergantim entrou na baía e recolheu as velas, mas não havia muito o que fazer além daquilo, pois Derek havia despachado os refugiados para Baldúria sem expectativa de conseguir avisar as autoridades locais. O enviado de Krispínia apenas aconselhou Lenor que se identificasse para o Barão Baldur, que possivelmente estaria guerreando com orcs no reino vizinho, ou para um svaltar. Aquilo não inspirava muita confiança no líder da Insurreição, mas o homem tinha que admitir que sua maior preocupação era o possível reencontro com Agnor. Lenor acreditava que tinha se concentrado nas previsões em relação à jornada para ocupar a mente, a fim de evitar lançar um sortilégio que indicasse como seria a reunião com o irmão desaparecido havia tanto tempo. Agora, naquele momento de expectativa, parado na amurada, vendo ao longe uma vila de pescadores, o korangariano se viu pensando em Agnor, incapaz de indicar para Nimor e os refugiados o que fazer.

— Olhem ali! No canto esquerdo da vila! — chamou o vigia, apontando para aquela direção.

No castelo de proa, Lenor e Nimor voltaram o olhar para aquele ponto específico e notaram uma pedra gigante que parecia flutuar acima das águas. A distância tinha provocado um golpe de vista, havia escondido a rocha no cenário geral como se fosse um morro, mas agora, olhando com atenção, foi possível notá-la *pairando* em um canto da orla, como uma sentinela. Os korangarianos tinham vindo de um reino extremamente mágico, e estavam acostumados com os feitos das Torres de Korangar, mas nem mesmo Lenor, que fora educado entre a elite de feiticeiros do Império dos Mortos, tinha visto algo parecido com aquilo na vida. Ele aventou que uma pedra flutuante como aquela devia envolver aeromancia e geomancia, mas seu conhecimento a respeito de magia elemental era bem básico. E havia um crânio gigante pendurado na rocha, de um *dragão* ainda por cima, uma coisa que certamente a Torre de Necromancia teria feito. Aquela estrutura impressionante, que ainda contava com um castelete no topo, distraiu o líder da Insurreição dos pensamentos em relação ao irmão, enquanto os demais refugiados apontavam e comentavam entre si a respeito da pedra flutuante.

Um novo chamado do vigia desviou a atenção dos korangarianos para uma movimentação nas águas. Cinco botes esguios, com lugares para oito remadores, foram se aproximando do *Shaya* lentamente, pois havia apenas três homens no comando dos remos em cada um. Indivíduos empoleirados na ponta das lanchas, donos de um equilíbrio surpreendente, sinalizavam para o bergantim descer escadas

de corda e começar a desembarcar os passageiros. Krispinianos e korangarianos não falavam a mesma língua, mas ficou clara a intenção dos recém-chegados de terra firme. Lenor e Nimor se entreolharam; eles estavam sendo esperados. De alguma forma, Derek havia conseguido avisar Baldúria a respeito da vinda dos refugiados.

O líder da Insurreição tomou a iniciativa de descer primeiro, na frente da massa de refugiados. Nimor e os tripulantes do bergantim aguardaram a vez deles como determinou Lenor. Nas águas vermelhas da baía, mais lanchas se aproximavam para retirar os korangarianos da embarcação, cruzando com a primeira leva que passava na direção oposta, a caminho dos píeres. Os refugiados foram postos para remar mediante gestos dos salvadores, e Lenor, sentindo o cansaço da viagem, dos feitiços e do primeiro trabalho braçal na vida, mal pôde contribuir com muita força nos remos. Ao chegar perto da terra firme, ele e os korangarianos nas primeiras lanchas ficaram mais impressionados ainda com a visão da imensa rocha que pairava sobre um trecho de areia. O crânio do dragão lá em cima parecia lançar um olhar ameaçador para os recém-chegados. O líder da Insurreição sentiu um mau agouro no fundo da mente, e a visão persistente do mar de sangue se fez presente outra vez. Se a sensação ruim era fruto da imagem da cabeça do monstro ou algo nascido de uma vida fazendo premonições, ele não saberia dizer.

A leva inicial de lanchas finalmente chegou aos píeres, onde era aguardada por um grupo de pescadores dispostos a ajudar no desembarque e trocar de lugar com os remadores krispinianos. Era uma operação nitidamente bem organizada e metódica. Lenor foi conduzido junto com os demais até a praia, cuja areia refletia a claridade do sol de maneira incômoda. Ele apertou a vista e viu quem o aguardava ao lado de homens armados: o svaltar de quem Derek Blak havia falado. Era impressionante e intrigante ver aquela criatura que não deveria estar sobrevivendo à luz do dia; porém o *mais* impressionante e intrigante era o fato de ele estar usando a capa de um vulturi. Aquele detalhe distraiu o líder da Insurreição a ponto de ele não notar o círculo de pescadores segurando azagaias junto ao corpo, em volta dos refugiados.

Kalannar observou o primeiro grupo de korangarianos ser reunido diante dele e da Guarda Negra. Foi relativamente fácil notar Lenor, o tal irmão de Agnor que Derek Blak havia comentado, no meio daqueles desmazelados. Todos os humanos eram iguais, possuíam as mesmas orelhas redondas e pequenas, mas o svaltar era um matador treinado para notar minúcias. Desde que estabeleceu residência em Tolgar-e-Kol como assassino, ele vinha basicamente matando humanos, muito mais do que qualquer integrante de outra raça. Kalannar considerava que possuía um bom olho para rostos da espécie, e certamente a face daquele korangariano era muito parecida com a de Agnor. Se o sujeito raspasse a penugem facial que o idioma humano chamava de cavanhaque, daria para ser confundido com o irmão. A

observação fez o feitor-mor svaltar pensar em Regnar e no pouco que saboreou a morte do próprio irmão. Aquela era, definitivamente, a maior frustração da vida de Kalannar. Regnar e ele nunca foram fisicamente parecidos como Agnor e Lenor; ainda que fosse mais velho, Kalannar sempre teve um semblante mais jovem que o irmão, que fora criado para ser um guerreiro e crescera atormentado por ter que acatar um papel literalmente secundário dentro da linhagem Alunnar... até que se cansou da falta de protagonismo e decidiu matar Kalannar. Um ato que fez Regnar pagar com a própria vida e que levou o irmão àquele momento bizarro na história: ser o anfitrião svaltar de um bando de foragidos de Korangar, recém-chegados a uma comunidade de Krispínia. Kalannar não teria imaginado uma coisa dessas nem que tivesse consumido todas as drogas usadas nos rituais de Zenibar.

Ele deu um passo à frente e se dirigiu para o korangariano parecido com Agnor.

— Eu sou Mestre Kalannar, feitor-mor da Praia Vermelha e alcaide de Baldúria. Lenor, eu presumo?

O líder da Insurreição apenas reconheceu os nomes que o elfo das profundezas falou, mas agora se deu conta de que o svaltar estava armado com muitas facas e duas espadas finas e curtas, além de estar protegido por uma loriga de couro negro. Os guardas em volta usavam uniformes e armamentos similares. Derek havia informado que a criatura era o segundo em comando do baronato, uma espécie de administrador de província, mas ele mais parecia um chefe militar ou mesmo um assassino... *E por que o svaltar estava usando a capa de um vulturi tão ali ao sul de Korangar?*

Lenor apontou para si e repetiu o próprio nome, concordando com a cabeça, mas respondeu em uma língua que a criatura branca não compreendeu.

— Você fala svaltar? — indagou Kalannar, trocando de idioma a cada pergunta. — Alfar? Anão?

Diante da ausência de resposta, o feitor-mor deu um sorriso cruel e fez um gesto com o braço indicando para onde os korangarianos deveriam prosseguir, uma área livre a uns cem passos dali. Alguns guardas e pescadores conduziram os primeiros refugiados, dando espaço para a chegada da segunda leva, enquanto a população geral da armação observava à distância a aglutinação dos estranhos recém-chegados.

Lenor não estava gostando daquela situação, mas não conseguiu se fazer entender ao ser levado pelos baldurianos. Ele berrou o nome de Derek Blak, e o svaltar apenas reagiu com um aceno do rosto anguloso e extremamente branco, muito mais pálido do que um korangariano, exibindo um sorriso perturbador. Algo lhe dizia que a criatura estava gostando daquilo. Os refugiados perguntavam o que estava acontecendo para Lenor, que tentou confortá-los e pediu paciência. Os costumes

daquela terra eram outros, afinal de contas. Devia estar acontecendo alguma falha na comunicação, especialmente devido à barreira do idioma.

Aos poucos todos os passageiros do bergantim foram trazidos, e finalmente chegaram Nimor e os marujos, com expressões um pouco confusas e ao mesmo tempo revoltadas nos rostos. Quando todos os korangarianos estavam reunidos, sutilmente cercados pelos pescadores com azagaias, o svaltar deu alguma espécie de ordem em voz alta. Os baldurianos se aproximaram e apontaram as lanças de arremesso para os refugiados, enquanto os guardas de uniforme negro indicavam, aos berros, um caminho a ser seguido. Lenor foi à frente tirar satisfações, mas um rapaz sacou a espada curta, deteve o avanço do líder korangariano com a arma e apontou incisivamente com a outra mão para a direção que eles deveriam seguir.

Lenor olhou para os compatriotas reunidos e cercados como animais. Em todos os anos da Insurreição, o líder rebelde sempre conseguiu eludir a perseguição dos agentes do Triunvirato, muitas vezes à custa da vida de correligionários fiéis como Edvor e tantos outros, mas aqueles foram sacrifícios conscientes em nome da causa e do que ela representava. Agora Lenor havia se entregado de bom grado, e qualquer resistência representaria um massacre de jovens, mulheres e crianças, familiares de rebeldes que ficaram para trás acreditando que o líder da Insurreição os conduziria ao sol da liberdade. Ele pensou na visão do corvo sussurrando para Jadzya a mensagem de reunificação de Zândia, enviada pelo Velho Inimigo. Será que havia se equivocado na interpretação? Derek Blak era o agente do Velho Inimigo, afinal de contas. Todo aquele “resgate” dos korangarianos seria uma armadilha, então?

Lenor desceu o olhar para a espada apontada para o peito. Pelo visto, ele teria muito tempo em cativeiro para ponderar a respeito das previsões. O líder da Insurreição recuou e mandou que os refugiados obedecessem; em seguida, deu o exemplo e seguiu pelo caminho indicado pelos algozes de Krispínia. Famintos, cansados e amedrontados, os korangarianos seguiram seu profeta, alguns chorando baixinho, outros ainda olhando com esperança para o grande salvador, sem entender o que estava acontecendo direito.

Assim que os recém-chegados foram conduzidos para o destino desconhecido que os aguardava, o Capelão Bideus, o sacerdote de Be-lanor, saiu do meio da população e foi até Kalannar, meio exasperado.

— Feitor-mor, com todo o respeito, mas para onde estão sendo levadas essas pessoas?

Kalannar nem se dignou a olhar para o homem, apenas se manteve observando a coluna de refugiados sendo conduzida pela Guarda Negra e seus pescadores de confiança.

— Para um cativeiro, logicamente — respondeu o svaltar, mal contendo a alegria.

— Mas... por que isso, senhor? — disse Bideus, indignado. — Eles chegaram em paz, desarmados. Parecem famintos.

O alcaide agora se voltou para o capelão, que tinha um semblante confuso no rosto em formato de cunha. O homem não fazia sentido no que dizia.

— Esses refugiados vieram de *Korangar*, sacerdote. As expressões “Nação-Demônio” e “Império dos Mortos” guardam o mesmo significado no idioma de Krispínia, imagino. Até que saibamos que não há nenhum espião ou feiticeiro no meio deles, os korangarianos permanecerão isolados da Praia Vermelha. Eu mesmo os interrogarei... quando tiver tempo.

Algo no tom de voz de Kalannar fez Bideus perceber que o feitor-mor arrumaria tempo para interrogar os pobres coitados... e que estava ansioso para fazê-lo. Ele se sentiu no dever de confrontá-lo e endureceu a voz.

— O Barão Baldur não vai gostar nada disso.

— Até onde eu sei, o barão ainda não foi informado a respeito dos korangarianos. Logo, *eu* determino o que deve ser feito com eles, até disposição em contrário, sacerdote. — O svaltar fez uma pausa e indicou o grupo que desaparecia ao longe. — Em vez de questionar minhas ordens, a *sua* obrigação é ver se essa gente desnutrida e maltrapilha não trouxe doenças para Baldúria. Eu não quero que nossa brava gente trabalhadora fique doente.

E não deixe de pescar baleias e enriquecer os cofres do baronato, quase completou Kalannar.

— Eles receberão as bênçãos de Be-lanor para curá-los de qualquer enfermidade — prometeu o capelão antes de se retirar, resignado.

Contente com o que viu, o alcaide deu meia-volta com um meneio da capa encantada e tomou o rumo da Casa Grande, passando pelo caminho aberto pela população da Praia Vermelha, que ainda comentava aos cochichos o que havia acontecido na areia. Sem saber, Kalannar passou por Jenor, misturado ao povo, o único e verdadeiro espião de Korangar que agia livremente em Baldúria.

Mais tarde, no quarto alugado no Recanto da Ajuda, Jenor ficou encarando fixamente o mostruário de vendas, onde estava escondido o espelho encantado que usava para se comunicar com Korangar. Um espião devia cultivar a paciência, deixar as situações se desenvolverem a seu favor para tirar o maior proveito possível, mas ali, naquela terra maldita de Baldúria, tudo parecia ir velozmente contra ele. Mal Jenor estava traçando o plano para realizar a missão impossível de invadir a torre de Agnor, e eis que um navio de Korangar havia chegado com refugiados — e ainda por cima trazendo *Lenor*, o homem mais procurado da Nação-Demônio depois do próprio Foragido. Ele já conhecia a descrição física do líder da Insurreição e obteve a confirmação de que era mesmo Lenor através da conversa

entre o recém-chegado e o alcaide svaltar. Ironicamente, Kalannar havia conseguido fazer o que o Triunvirato vinha tentando há anos. O insurgente agora estava trancafiado em um cercado montado no limite da armação, sob vigia dos guardas armados como svaltares. Jenor precisou fingir que era um estrangeiro perdido para se aproximar da área e testemunhar o que havia acontecido com os korangarianos; ele torcia que não tivesse levantado suspeitas.

Infelizmente, Lenor se encontrava muito bem preso para ser solto e interrogado, como o vulturi gostaria de poder fazer. Era até possível, se Jenor tivesse mais tempo em Baldúria, se a missão fosse de longo prazo como foi entre os orcs de Dalgória, mas a invasão de Korangar já estava em andamento, e o espião tinha que considerar uma realidade desagradável: o líder da Insurreição devia saber dos planos da Nação-Demônio, pois a hipótese era bem mais crível do que a mera coincidência de Lenor ter simplesmente chegado à Praia Vermelha do nada. E não havia coincidências na guerra e na espionagem. Assim que fosse interrogado pelas autoridades de Baldúria, o líder da Insurreição contaria o que sabia.

Jenor precisava se comunicar com Korangar e tentar novamente acelerar a cadeia de informações para que o Triunvirato fosse informado o quanto antes que Krispínia estava prestes a saber da vinda da frota. O destino do império dependia de seus relatórios.

Ele retirou o espelho do fundo falso do mostruário e começou a evocar a presença demoníaca dentro do objeto.

CAPÍTULO 28

DISTRITO DAS MANSÕES, TOLGAR-E-KOL

No impressionante distrito de mansões de Tolgar-e-Kol, lar dos mestres-mercadores mais ricos das Cidades Livres, uma antiga casa nobre se destacava entre as vizinhas de porte magnífico. Era uma construção decrépita, caindo aos pedaços, que misteriosamente nunca foi vendida ou reconstruída por quem quer que fosse o proprietário. Na verdade, ainda que se sobressaísse ao lado dos casarões, ela detinha o estranho poder de desviar a atenção de quem olhasse a fachada decadente. O passante que vencesse a compulsão de virar o rosto não se lembrava instantes depois da presença da mansão. E assim o casarão permanecia inconspícuo, paradoxalmente invisível à vista de todos, abandonado e esquecido, exatamente como era o desejo de seu único habitante.

Ambrosius estava sentado na escuridão absoluta do interior cavernoso da construção arruinada. O vulto de capa preta, que era um borrão ainda mais negro naquele poço de trevas, passava horas, até dias assim, ponderando a respeito dos fatos que sabia e não sabia, considerando as jogadas feitas por ele e por outros jogadores, de menor e maior importância, no grande tabuleiro do destino de Zândia. O tempo passava de maneira diferente na percepção de Ambrosius, e isso era tanto uma bênção quanto uma maldição, pois ele às vezes perdia certas urgências por conta desse lapso cognitivo, enquanto em outras ocasiões Ambrosius agia antes mesmo de um problema sequer surgir. Ele já estava acostumado e conformado a viver sob essa condição, ainda que lamentasse quando ela atrapalhava seus planos. *Eu sou meu próprio inimigo*, costumava confessar a figura soturna para as paredes.

A sociedade de Tolgar-e-Kol, da ralé à elite mercantil, o considerava o homem mais poderoso das Cidades Livres, ainda que não soubessem nada a respeito de seu passado ou sequer desconfiassem de seu endereço. As pessoas temiam Ambrosius porque ele conhecia seus segredos e sabia explorá-los para tirar alguma vantagem que nunca parecia clara ou, se dava a impressão de ser óbvia, via de regra não era o que elas achavam. Planos dentro de planos, já havia escrito um bardo vindo das distantes areias de Nerônia, e a expressão mal servia para explicar a complexidade da teia de intrigas e conspirações que Ambrosius tecia dentro daquela antiga casa nobre.

E naquele momento particular da história, tanto dele quanto de Zândia, os fios da teia pareciam chegar ao fim.

Ele havia embarcado em uma jornada pessoal de revisitar o próprio passado a fim de tentar compreender melhor o presente. O futuro ao vidente pertence, como dizia o velho adágio adamar. O presente já era nebuloso o suficiente para ser entendido, ainda que as jogadas estivessem às claras no tabuleiro que Ambrosius enxergava na mente: a Grande Sombra estava à beira do Colapso; Korangar enviou uma frota invasora para Dalgória que estava descendo a costa da Caramésia; Krispinus, seu Deus da Guerra, estava mais interessado em conquistar a Faixa de Hurangar ao norte do que ajudar o reino do Sul; Baldur e seus Confrades do Inferno eram a última esperança na região.

Ele refletiu a respeito do cavaleiro que agora era barão. Baldur nunca esteve em seus planos originais; o bronco grandalhão fora trazido de surpresa por Od-lanor, no início da crise de poder em Fnyar-Holl, que revelou ser um mero apêndice da crise dos Portões do Inferno. Um desertor ferido encontrado na estrada era agora o único líder no caminho da poderosa Nação-Demônio, que na verdade estava tão decrepita quanto a própria mansão de Ambrosius. Império dos Mortos, de fato. Ainda assim, como diria qualquer necromante, até o morto-vivo mais apodrecido podia desferir um golpe letal. E Krispínia estava de guarda aberta, por uma série de erros que Ambrosius julgava ter cometido.

Erros, não, ponderou o velho manipulador, em um raro momento de benevolência consigo mesmo. As coisas perdiam o valor e a utilidade com o tempo; Krispinus, como Grande Rei de Krispínia, parecia ter chegado ao fim de seu ciclo, não como monarca, mas como aquela *determinada* espécie de monarca. Zândia precisou de guerras para sobreviver, mas agora dependia de uma única batalha para ter paz. E quem travaria esse combate era o improvável cavaleiro de pouca instrução, mas com uma boa dose de compaixão no coração. A peça estranha no tabuleiro, colocada pelo Destino, cujos planos costumavam interferir com os de Ambrosius, para sua irritação.

Ele decidiu que veria essa jogada acontecer de perto, que testemunharia a última puxada de linha em sua teia.

PINÁCULO DE RAGUS, RAGÚSIA

Uma das vantagens de realizar o simpósio do Colégio de Arquimagos de Krispínia em Ragúsia era a proximidade com Nerônia, na opinião de Danyanna. O reino vizinho era conhecido pelos vinhos excelentes, e aquela era uma ótima ocasião para

renovar o estoque de sua adega particular no Palácio Real. Os vinhos de Nerônia demoravam a chegar à Morada dos Reis, e Danyanna ficava de mau humor sem as suas taças diárias. A aeromante agora degustava um mimo enviado pelos vinicultores neronianos, um rótulo dedicado a ela, chamado “Mageia”. Era ótimo ser a rainha em ocasiões como essa. Fazia valer a pena toda luta, preocupação e outros sacrifícios que os cidadãos comuns jamais sonhavam. Danyanna ergueu a taça na direção de Nerônia, como um brinde pelo presente, e Od-lanor, que estava com ela na varanda dos aposentos da rainha no Pináculo de Ragus, repetiu o gesto e desandou a contar a história da tradição vinicultora do reino vizinho.

— Eu não sei por que ainda converso com você e a Sindel — disse a Suma Mageia, quando o adamar terminou a palestrinha. — Devo ser a única imortal que não se lembra nem do vinho que bebeu ontem, quanto mais a história dele.

— É uma questão de natureza, Danyanna — falou o bardo, sem protocolos; no Colégio de Arquimagos não se usavam títulos de nobreza e, ademais, ambos eram amigos desde a crise dos Portões do Inferno. — Eu sou adamar, a Sindel é alfar e, sem ofensas, nascemos com uma mente imortal e uma memória ancestral, já você... não.

— Eu sei, mas é *frustrante*. Vocês se lembram de tudo, de detalhes bobos de séculos atrás. Eu não tiro a cara dos livros porque, se fizer isso, não consigo nem evocar uma brisa.

— Que exagero! — disse Od-lanor. — As proteções dos Portões do Inferno não saíram de uma mente esquecida.

— Eu estava com todos os meus livros presentes, Od-lanor, nas duas ocasiões em que encantei a fortaleza — confessou Danyanna, torcendo o rosto.

— Falando na Sindel, ela está atrasada para nosso convescote.

Ambos olharam por reflexo para a porta de entrada, no interior dos aposentos de Danyanna. Os três haviam marcado uma comemoração pelo fim de uma etapa particularmente exigente do simpósio, em especial porque Sindel vinha se aborrecendo com Taníria, que estava movendo uma campanha de perseguição à salim nos bastidores do Colégio. Sempre que podia, a arquimaga de Dalínia discriminava a elfa, menosprezava seus conhecimentos, causava desentendimentos e semeava o preconceito e a discórdia entre os outros integrantes que ainda não haviam aceitado a presença da antiga inimiga entre os maiores feiticeiros do reino. Pela vontade de Danyanna, ela catava Taníria com um vento e jogava aquela vadia do alto do Pináculo, juntamente com os outros calhordas, mas até dentro do próprio grupo fundado por ela a rainha tinha que ser minimamente diplomática, por mais que quisesse agir com a típica falta de sutileza do marido. Krispinus sentia as frustrações do trono, e Danyanna, ali dentro de seu Colégio de Arquimagos,

entendia muito bem o esposo. As exigências da política irritavam a Suma Mageia, mas ela precisava dar vaga e voz para Dalínia, o reino mais forte do Sul.

Pensando bem, talvez aquela condição não durasse muito tempo para os dalinianos.

— E falando na Sindel — disse a rainha, repetindo as palavras do bardo —, imagino que você saiba de Baldúria. Que o marido dela, e *seu* amigo, Baldur, unificou Dalgória e o baronato, e agora manda nos orcs que ameaçavam o ducado. A Sindel me contou cheia de orgulho... daquele jeito élfico dela, é claro.

— Estou sabendo. Não tenho como me comunicar diretamente com o Baldur, mas a Sindel vem me mantendo informado. Pretendo visitar Baldúria assim que o simpósio acabar, se me permitir. Imagino que governar alfares e orcs seja muito para meu amigo cavaleiro.

Danyanna se serviu de mais vinho. Por onde Baldur passava, ele conquistava e pacificava, porém, a primeira intenção parecia ser sempre poupar os derrotados e integrá-los sob seu comando. De fato, o barão agora era o *líder* dos orcs, o primeiro humano a assumir tal posto na história daquelas criaturas beligerantes, segundo o relato da memória prodigiosa de Sindel. E ele também comandava os elfos de Baldúria, igualmente o primeiro humano a realizar tal feito. A Suma Mageia tinha considerado Baldur uma versão mais jovem do marido, apenas mais um fiel Irmão de Escudo grandalhão e barbudo como os guarda-costas e amigos de Krispinus, outro guerreiro devoto do Deus-Rei como existiam aos milhares. Essa percepção começou a mudar no momento em que ele suplicou a misericórdia do monarca diante de uma Sindel humildemente rendida, e agora Danyanna certamente considerava o barão um líder superior ao próprio Krispinus. Que o marido não lesse seus pensamentos.

Ou talvez fosse aquele magnífico vinho de Nerônia pensando por ela, naturalmente.

— Sem problema algum, Od-lanor — respondeu a Suma Mageia. — Assim que o simpósio terminar, todos vamos querer um afastamento das questões do Colégio de Arquimagos. Nós merecemos.

Ela brindou com o bardo adamar e sentiu o despertar de uma curiosidade.

— Diga-me, em relação à unificação de Dalgória e Baldúria, como ficam os reinos? Essa parte eu nunca soube acompanhar e, como disse, quem tem grandes memórias e conhecimentos aqui é você.

— Bem — disse Od-lanor, se ajeitando na cadeira —, tudo depende do senhor seu marido, o Grande Rei. Dalgória é um ducado por conta do finado Duque Dalgor, e Baldúria é um baronato por causa do Baldur. Ambos os títulos foram dados pelo Deus-Rei, visto que eram territórios sem monarcas estabelecidos, e a situação desse novo reino unificado reside exclusivamente no título do Baldur,

segundo costumes que remontam a antes mesmo de haver um Grande Reino de Krispínia. Se ele for mantido como barão, Dalgória será reduzida a um baronato. Se o Grande Rei Krispinus promover o Baldur a duque, Baldúria vira um ducado. Mas o título de duque é comumente dado aos homens de maior confiança do monarca, e desde a paz com os elfos a relação entre meu amigo e o Deus-Rei anda... estremecida. Ter feito um acordo com orcs não deve melhorar essa situação. Eu posso tentar intervir diplomaticamente na corte para uma solução de meio-termo... quem sabe o Baldur seja sagrado *conde*, e assim teríamos um único Condado de Baldúria, integrando a antiga Beira Leste e o que foi um dia o reino-livre de Blumenheim. Ou talvez *você* convença o Grande Rei, Danyanna...

Uma voz surgiu do interior dos aposentos da Suma Mageia, se dirigindo para a varanda.

— O título do meu marido é a última preocupação que tenho com Baldúria — disse Sindel.

Od-lanor e Danyanna se voltaram para ela ao mesmo tempo. Os dois estiveram tão entretidos com a conversa e o vinho que não ouviram Sindel entrar e esperar para falar. Ela se aproximou do bardo adamar e da feiticeira humana e recusou a oferta de assento feita pelo gesto do bardo. O belo rosto de Sindel, bem mais redondo que as feições angulosas das outras alfares, era uma máscara de seriedade e de preocupação. Sem delongas, até porque não tinha o talento dos grandes poetas élficos para contar histórias, ela repassou o relato que recebeu de Baldur a respeito da invasão de Korangar, o que deixou os dois amigos estupefatos.

— Eu preciso voltar para Bal-dael, para Baldúria, e defender minhas terras ao lado do meu marido — encerrou a salim.

— Assim como eu tenho que estar ao lado do meu amigo — disse Od-lanor para as duas mulheres e, a seguir, se voltou para Danyanna. — Infelizmente, minha participação no simpósio chegou ao fim.

A Suma Mageia tomou o resto da taça de um gole só. Ela vinha estranhando os últimos anos de tranquilidade no reino. Krispínia parecia não gostar de paz. Danyanna imaginou a alegria do esposo quando recebesse a notícia — isso se já não soubesse, pois os dois não se falavam desde o início do encontro do Colégio de Arquimagos. Mais uma grande guerra para Krispinus, e logo contra os desmorts e demônios de Korangar. Algo épico, majestoso, com o futuro das nações em jogo. Dava para ouvir a empolgação de Krispinus lá da Faixa de Hurangar, onde ele estava agora com Caramir e as tropas reais travando um mero conflito de fronteira para apaziguar a sede de sangue dos dois.

— O *simpósio* chegou ao fim, Od-lanor — falou a rainha enquanto se levantava, com as pernas não tão firmes quanto imaginava que estivessem. — E vocês não irão sozinhos. O Colégio de Arquimagos irá para o front. Estamos falando da Nação-

Demônio, cuja magia intriga Krispínia há anos. Não sabemos o que as Torres de Korangar prepararam para essa invasão, mas o inimigo vai ter a surpresa de encarar o melhor que o Grande Reino tem a oferecer em poderio místico.

O ar ao redor começou a se agitar e se encher de eletricidade. Od-lanor e Sindel foram tomados pela empolgação de Danyanna.

— Convoquem todos os arquimagus e arquimageias — ordenou ela, assumindo a postura de Rainha de Krispínia da qual havia se despedido naquela reunião entre iguais. — A Suma Mageia vai liderá-los à guerra.

Antes mesmo que ela se servisse de outra taça para ponderar os fatos, o bardo e a elfa já haviam saído do recinto.

CAPÍTULO 29

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

A volta para casa estava na mente de cada soldado assim que ele partia para o estrangeiro. O retorno era um momento de comemoração se tivesse havido vitória, de luto pela perda de irmãos de armas, de carinho nos entes queridos, e de agradecimento por não ter morrido. A pequena tropa de Baldúria sabia que esse momento seria breve, pois os homens estavam voltando não só para travar outra guerra como também para defender o próprio lar. Havia ansiedade no ar, em especial para os três Confrades do Inferno na vanguarda, que sentiam uma inquietação um pouco maior.

Baldur finalmente reveria a esposa e o filho, e desta vez, ao contrário do conflito na vizinha Dalgória, o poder de Sindel seria fundamental contra um inimigo que vinha por mar. Ele considerava deixar Baldir sob a proteção dos elfos de Bal-dael, no interior da Mata Escura, enquanto travava o combate com Korangar na costa. Ainda não havia um plano em mente, tudo dependia da reunião com os comandantes das forças envolvidas e também com o líder dos revoltosos korangarianos, o tal Lenor, que Derek Blak calculava estar chegando ou já ter chegado à Praia Vermelha — isso se a embarcação sequestrada por eles tivesse conseguido concluir a viagem por mares desconhecidos. Infelizmente, o guerreiro de Blakenheim teve os planos de invasão inutilizados durante a chegada, em uma presepada que Baldur não tinha entendido muito bem, mas pelo menos Derek garantia ter guardado na mente o suposto ponto de desembarque, o que possibilitaria organizar um contra-ataque. De qualquer forma, antes de partir da futura mina de prata nas colinas, o barão enviou uma mensagem ao Capitão Sillas, o comandante das forças de Dalgória, para deslocar as defesas do reino até o local indicado pelo guerreiro de Blakenheim.

Infelizmente, Baldur não tinha como saber que o inimigo já havia alterado o local da invasão.

No cavalo ao lado, acompanhado pela montaria de Jadzya, Derek Blak ansiava por rever Kyle, com quem não tinha conseguido se encontrar na Praia Vermelha dada à urgência de informar os planos do Império dos Mortos para o barão. Durante a conversa com Kalannar, ele soube que o amigo tinha virado não só um homem feito como um pai de família, após ter colocado um pequeno Derek no mundo. Ele

havia contido a emoção diante do svaltar insensível, mas sabia que ficaria comovido ao ver Kyle novamente e conhecer a criança que levava seu nome. Perdido nesses pensamentos, o guerreiro de Blakenheim notou o olhar curioso de Jadzya e desconversou, continuando a ensinar algumas expressões e frases básicas do idioma comum para que a korangariana não ficasse tão perdida.

Atrás deles, tentando não se concentrar no sotaque ruim de Derek ao falar korangariano, Agnor vinha sentado em uma carriola puxada não por um cavalo, mas sim por Brutus. O veículo não era adequado para aquele terreno irregular e selvagem, e muitas vezes precisava ser erguido pelo ogro, mas o geomante se recusava a andar a pé ou montado. Ele não parava de pensar no reencontro com o irmão e na vinda de Korangar. Após anos fugindo, o passado o alcançou. O fantasma da Nação-Demônio tinha mostrado sua face terrível em duas ocasiões anteriores: quando o Magistrado Tirus soube da presença de Agnor em Tolgar-e-Kol e esteve prestes a deportá-lo, e no momento em que Kalannar apareceu na Praia Vermelha usando uma capa de vulturi — retirada, segundo ele, do cadáver de um elfo de Bal-dael. Um mistério que nunca se resolveu e não dera em nada, mas agora o perigo de Korangar era real e imediato, e ainda por cima tinha as feições do próprio irmão, que Agnor julgava morto. Justo agora, quando ele havia se instalado a contento em Baldúria e estava diante de uma fortuna em prata para aumentar seu poder. Quanto mais pensava nisso, mais a ansiedade se transformava em mau humor e revolta contra o próprio destino.

A coluna não conseguia seguir em marcha acelerada pela trilha da Mata Escura, mas andava no ritmo mais rápido possível para uma tropa que carregava um acampamento desmontado. À frente iam os batedores alfares, embrenhados na floresta e abrindo caminho para o deslocamento dos soldados e cavaleiros; Baldur tinha permitido que os rapineiros retornassem a Bal-dael primeiro, a fim de preparar a comunidade élfica como um ponto de recuo caso a Praia Vermelha caísse para os invasores. Era uma hipótese que ele odiou ter que considerar, mas que o bom senso como líder mandava levar em conta. A retaguarda da coluna era fechada por uma surpresa que o barão pretendia revelar na cara dos korangarianos: cerca de oitenta orcs guerreiros, com Hagak à frente, insuflados para lutar em nome do novo kanchi. Baldur sabia que as criaturas estavam ressentidas pela derrota sofrida em Dalgória, e um conflito agora lhes daria moral e afastaria qualquer ideia de rebelião. Um conflito *vitorioso*, naturalmente, como torcia o cavaleiro. Se Baldúria perdesse para Korangar, a recém-fundada colônia orc nas colinas estaria igualmente perdida.

Desde os tempos do Império Adamar que uma coluna composta por orcs, humanos e elfos não avançava junta; a única diferença era que ali todos eram indivíduos relativamente livres, presos apenas à estrutura de poder nobiliárquico dos reinos de Zândia, mas nenhum era *escravo* de Baldúria. Korangar, sim,

escravizaria todos os orcs, humanos e elfos, em vida e na morte, se o baronato fosse derrotado. Baldur já tinha deixado isso bem claro para Hagak, para Kendel e para Sir Barney, corroborado pelos relatos de Derek Blak a respeito do Império dos Mortos. Aquilo redobrou o comprometimento e ímpeto guerreiro de todas as facções que compunham as forças de Baldúria.

Eles chegaram ao Rio da Lua e cruzaram a nova ponte construída no ponto mais estreito, feita com a ossada gigantesca do Primeiro Dragão e chamada, muito apropriadamente, de Ponte Amaraxas. Ela servia para dinamizar o comércio entre a Praia Vermelha e Vaeza, na fronteira de Dalgória, e indicava que o destino final da tropa estava próximo. Quando a coluna entrou nos arredores do vilarejo baleeiro, os olhos de Baldur se arregalaram ao ver um grande cercado com um bando de pessoas presas, a maioria sentada ou deitada, com aspecto sofrido.

— Os korangarianos! — exclamou Derek Blak.

Ao lado dele, Jadzya vasculhou com o olhar o amontoado de compatriotas maltrapilhos, mas não identificou Lenor entre eles. Atrás, com a visão um pouco tapada pelo ogro e os demais à frente, Agnor tentou fazer o mesmo, sem sucesso.

O barão ergueu o punho cerrado para conter a coluna, olhou de lado para o guerreiro de Blakenheim, e ambos foram à frente, em galope rápido. Eles pararam diante de um guarda totalmente de preto, com duas espadas finas na cintura. Enquanto Derek tentava reconhecer o líder da Insurreição no meio dos refugiados, Baldur se dirigiu para o homem vestido como um guerreiro svaltar.

— O que está acontecendo aqui? — perguntou ele, já imaginando muito bem dada a presença da “Guarda Negra”.

— Senhor Barão — respondeu o homem, surpreso com a chegada inesperada de Baldur, que ainda deveria estar no front. — Uma determinação do sardar, senhor. Prendemos essa gente até segunda ordem.

Baldur nem prestou atenção ao termo svaltar, apenas olhou o homem com raiva, de cima do cavalo.

— Pois a segunda ordem está dada. Liberte esses pobres coitados. — Ele olhou para os prisioneiros e depois se voltou novamente para o guarda. — E chame o feitor-mor.

— O sardar...

— Se eu tiver que repetir o que disse, vai ser *você* aí dentro no lugar deles — falou Baldur.

O homem se apressou a chamar um colega, e juntos os dois soltaram as correntes que fechavam o portão do cercado improvisado. Logo na primeira leva de refugiados assustados, saiu um sujeito que se destacava dos demais pelo porte altivo e aparência mais saudável.

— Lenor! — berrou Derek ao identificá-lo, fazendo um gesto para que o korangariano se aproximasse, e depois se voltou para o barão. — Deixe comigo.

Baldur notou imediatamente a semelhança do homem com Agnor. A não ser pelo cavanhaque pontudo e um pouco mais de calva, os dois tinham traços parecidos, e os olhos miúdos guardavam a mesma personalidade forte. Ele torceu que o recém-chegado não fosse intragável como o irmão, pois não havia paciência dentro do cavaleiro para dois Agnors.

— Lenor, esse é o Barão Baldur. Ele pede desculpas pelo mal-entendido — falou o guerreiro de Blakenheim em korangariano, se adiantando ao que o amigo certamente diria. — Nós temos um alcaide... zeloso demais.

— O svaltar. Sim. — Lenor fez uma pausa. — É bom vê-lo, Derek Blak. Por um instante, duvidei de minhas visões, mas no final elas se cumpriram. Estamos todos aqui, eu, você e...

O líder da Insurreição lançou o olhar por entre os dois homens a cavalo diante de si, na direção da vanguarda da coluna, e localizou Jadzya. Antes mesmo que ele pudesse expressar a alegria por vê-la e citar o nome da rebelde korangariana, Lenor viu um ogro enorme atrás dela, e depois do monstro...

Agnor, sentado em uma carriola.

— ... meu irmão — completou ele, passando pelos dois baldurianos.

— O Lenor viu o Agnor — explicou Derek.

— Deu para entender — respondeu Baldur, mais preocupado com o estado dos refugiados que não paravam de sair do cercado, e se voltou para as tropas com uma voz trovejante. — Tragam água e comida para essas pessoas!

O guerreiro de Blakenheim desceu do cavalo e permaneceu ali, para ajudar no entendimento entre as tropas baldurianas e os refugiados de Korangar, ao lado de Baldur. Ele preferiu não participar da reunião familiar, pois conhecia bem o ego dos envolvidos. Aquilo não acabaria bem, e, ao olhar para trás, Derek sentiu pena de Jadzya, que estava sendo testemunha do reencontro. Na verdade, pelo mau humor de Baldur, a situação também não acabaria bem para Kalannar, que certamente ouviria poucas e boas. Entre o drama dos irmãos korangarianos e o arranca-rabo entre o cavaleiro e o assassino, Derek preferia assistir ao segundo. Seria bem mais divertido.

Lenor foi na direção de Agnor, respondeu ao sorriso de boas-vindas de Jadzya com a cabeça e mal registrou a presença do ogro, pois a visão estava concentrada na figura do homem que ele não via havia quase uma década, que para todos os efeitos devia estar tão morto quanto os pais. O irmão havia se levantado da carriola, estava usando o mesmo robe de mestre em geomancia do décimo-segundo grau com que sempre ia às Torres de Korangar, e parecia mais jovem, bronzeado e saudável do que quando o líder da Insurreição o viu pela última vez. O tempo em Krispínia fez

bem para Agnor, enquanto os anos se rebelando contra o Triunvirato efugindo de seus agentes envelheceram demais Lenor.

Os dois ficaram parados um diante do outro, em silêncio dramático, enquanto soldados passavam por eles para acudir os refugiados.

— Você deveria ter previsto tudo o que aconteceu — disse Agnor secamente. — O resultado da expedição, o impasse no Parlamento, o ataque contra mim... Em vez disso, sua vidência teve a utilidade de sempre: não prestou para nada.

Lenor gostaria de dizer que ficou chocado com a reação do irmão, mas seria mentira. Era o mesmo Agnor de sempre, como se eles tivessem se separado ontem.

— Eu sempre expliquei como a presciência arcana funciona; você que não quis escutar. Infelizmente, a visão veio a mim tarde demais...

— Muito conveniente — interrompeu o geomante.

— A visão veio a mim tarde demais — repetiu Lenor —, e só previ nossa família sendo atacada pelo Triunvirato. Corri para salvar nossos pais e você... mas não te vi com eles.

O líder da Insurreição fez uma pausa e imitou o tom do irmão: — Muito conveniente.

— Eu escapei a tempo, assim como você, pelo que vejo. Logo, não me culpe por querer ter salvado a minha pele.

— Quem começou com acusações foi você, Agnor. Penso todo dia no que fui incapaz de fazer por nossa família, mas talvez eu tivesse conseguido prever alguma coisa se você tivesse comentado o que ocorreu na expedição com o Arquimestre Gregor. Fatos do presente alimentam as visões do futuro, como todo bom feiticeiro sabe.

— “Bom feiticeiro” — debochou Agnor. — Você nunca passou do sétimo grau de Vidência...

— Hoje as Torres teriam me conferido o título de mestre do décimo grau se o Triunvirato não tivesse tentado me matar, “arquimago-geomante de Baldúria”. *Pfff*... você nem se formou como arquimestre.

O rosto e a calva de Agnor ficaram vermelhos, as mãos se crisparam, e da boca começaram a sair algumas palavras de poder em ritmo crescente. Lenor chamou à memória um contrafeitiço, com a noção de que não tinha nada em seu repertório que pudesse anular o que o irmão parecia estar evocando, pelo texto do sortilégio. Subitamente, a terra em volta deles se ergueu e se compactou junto com as pedras, formando uma parede circular que encerrou os dois, deixando de fora Jadzya, Brutus e os guerreiros que passavam, que levaram um susto.

— Você não faz ideia do que fiz e passei para escapar de Korangar — rosnou o geomante com lágrimas nos olhos miúdos, apontando para Lenor —, enquanto você

brincava de líder rebelde e profeta do povo. Eu falei com sua fiel seguidora. Você ficou alimentando seu *ego*, enquanto outros morriam em seu nome.

— Eu não quero comparar sacrifícios, Agnor, mas não fiz nada disso por mim. — Agora foi a vez de Lenor sentir os olhos umedecerem. — Eu me rebeleí para honrar a morte de nossos pais... e a sua, que eu julgava como certa. Liderei a Insurreição por conta das visões que tive e porque o Triunvirato destruiu nossa família por causa disso aqui...

Ele retirou do bolsão alguns papiros com um gesto de reverência e carinho. Agnor começou a reconhecer o que o irmão estava oferecendo com a mão.

— Suas anotações a respeito das descobertas da expedição do Arquimestre Gregor — falou Lenor. — A revelação de que o Império dos Mortos estava condenado pelo Colapso. Eu lutei para tirar nosso povo de lá, graças ao seu sacrifício e ao de nossos pais. E ao meu sacrifício também. Não foi fácil. E é uma luta extremamente dolorosa para quem consegue vislumbrar o futuro e, mesmo assim, é incapaz de evitar tragédias ou a perda de quem amamos.

Agnor não deu resposta, apenas pegou os papiros e guardou no próprio bolsão de viagem. Ele limpou as lágrimas e viu o irmão fazer o mesmo. Ambos ficaram em silêncio, se encarando, contendo emoções e recriminações, remoendo dores e frustrações, a meio passo de um gesto de carinho que tanto um quanto o outro sabia que não se completaria. Os dois eram orgulhosos, frios e *korangarianos* o suficiente para fazer algo do gênero.

— O Triunvirato vai pagar por ter nos perseguido — disse Agnor finalmente, propondo o único gesto de união possível entre os irmãos naquele momento.

Lenor concordou, e o geomante desfez com um gesto o paredão de terra e pedra que os cercava.

Baldur observava os refugiados serem cuidados pelos soldados de Baldúria, enquanto Derek Blak auxiliava na comunicação entre os dois grupos. Assim que viu Kalannar se aproximando, o barão se afastou da confusão para não ter que passar uma descompostura no svaltár diante dos subordinados; não era correto desautorizar o alcaide à vista de todos, ainda que a vontade fosse sacudir o elfo das profundezas ali mesmo até ele adquirir bom senso.

Notando a cara amarrada do amigo ao chegar perto, Kalannar dispensou Bale e o outro Guarda Negra que tinha ido buscá-lo. Não cabia aos subalternos ouvi-lo retrucar as sandices do barão e chamá-lo à razão. Baldur nitidamente não tinha aprovado a forma sensata como ele havia cuidado daquela situação.

Após acalmar uma idosa korangariana que não entendia o que estava acontecendo, Derek se aproximou em passo apressado do barão e do alcaide, que se esforçavam para não elevar a voz, sem muito sucesso.

— Por que você mandou prender os refugiados, Kalannar? — indagou Baldur, cruzando os braços enormes diante do peitoral blindado.

— Eles não estavam presos, estavam contidos para averiguação posterior — respondeu Kalannar, sem paciência.

— Averiguar o quê, cacete?

— Pode haver espiões entre eles, feiticeiros, até doentes — argumentou o svaltar. — Já viu o aspecto dessa gente?

— Já. Isso se chama fome e sede.

O guerreiro de Blakenheim chegou nesse momento, mas nenhum dos dois pareceu registrar a presença dele, tão comprometidos que estavam em discutir.

— Queria ver você tão indignado assim se os korangarianos levassem doenças para suas putas do Recanto da Ajuda — disse Kalannar.

— Eles são refugiados passando fome, não estão pensando em *foder*! — vociferou o barão.

— Sei lá, vocês humanos só pensam nisso — retrucou o svaltar, finalmente reconhecendo Derek com uma olhadela de soslaio para ele. — Imaginei que depois de um tempo no mar os korangarianos fossem correndo para o bordel. Ademais, confinamento é o procedimento padrão em Zenibar em relação a escravos.

— Não estamos na porra de Zenibar e eles não são escravos! — explodiu Baldur, agora atraindo a atenção dos soldados mais próximos.

— Umas mãos a mais cairiam bem no processamento das baleias — insistiu o feitor-mor.

— Ótimo — falou o barão, acenando com a cabeça para Derek —, os korangarianos podem ser empregados nisso.

— Mas aí teríamos que *pagá-los* — sibilou Kalannar, muito irritado. — Caridade não é uma palavra que exista no vocabulário svaltar.

— Mas existe no meu. E no de Baldúria.

Dito isso, Baldur deu o assunto por encerrado e chamou o guerreiro de Blakenheim para ajudá-lo a conversar com o líder dos refugiados e oferecer a hospitalidade de Baldúria, depois daquele tratamento desumano e vexaminoso. Antes que Derek conseguisse acompanhar o barão, Kalannar se colocou diante dele e o encarou de cima, com os olhos completamente negros.

— Da última vez que você veio aqui, trouxe um dragão no seu rastro. Agora é essa laia de refugiados, sem falar na invasão de Korangar. Eu sugiro que você pare de visitar Baldúria.

Derek não se deixou intimidar. Perto dos horrores que ele testemunhou na Nação-Demônio, as bravatas do assassino svaltar eram apenas isso mesmo: bravatas.

— Você é da mesma *laia* que eles — respondeu o guerreiro de Blakenheim, sem paciência. — Um refugiado de Zenibar, que nem esses pobres korangarianos

desterrados. Sugiro que estenda a mesma cortesia para os recém-chegados que estendemos para você.

Kalannar quase sacou uma faca por instinto, enquanto o humano insolente ia atrás do humano teimoso, mas se controlou. No fim das contas, como sempre, os acontecimentos mostrariam que ele estava certo — e aqueles dois guerreiros simplórios dependeriam do velho e bom svaltar para dar jeito na situação em que se meteram. *Havia* um espião de Korangar ali, Kalannar tinha certeza. Nenhum reino empreendia uma ação de guerra sem se informar a respeito dos inimigos, especialmente uma nação isolada como o Império dos Mortos. O svaltar viu agentes korangarianos em Tolgar-e-Kol quando viveu nas Cidades Livres; certamente havia espiões em todas as cortes de Krispínia, e sem sombra de dúvida aquele bando de miseráveis abrigava um infiltrado do Triunvirato. Derek Blak não tinha competência para ter libertado sozinho os refugiados. Talvez a mulher que ele trouxe fosse a espiã, ou talvez fosse o próprio “líder” revolucionário, Lenor, o irmão de Agnor — outro suspeito que até hoje nunca tinha revelado o motivo e o método da fuga da Nação-Demônio. Seriam figuras evidentes demais, porém. Ainda que os humanos fossem desprovidos de imaginação e sutileza, seria muito óbvio se um dos dois recém-chegados se revelasse ser o agente infiltrado. O espião devia ser um desmazelado anônimo, que perambulava por Baldúria observando os pontos fracos e fortes do baronato.

O svaltar deu um sorriso cruel para si mesmo. Ele estava um passo à frente do inimigo.

Kalannar fez um gesto para convocar Bale, que se aproximou prontamente.

— Sim, sardar?

— Fique de olho nessa gente — ordenou o feitor-mor. — Há um espião entre eles. Revele-o o quanto antes.

O líder da Guarda Negra fez a saudação em xis com os braços, típica dos svaltares, e saiu para passar a ordem aos demais, enquanto o alcaide continuou ali, agora observando Jadzya e Lenor à distância.

Sem querer descartar qualquer hipótese, Kalannar decidiu que ele próprio vigiaria aqueles dois.

CAPÍTULO 30

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

Derek Blak acordou com a cabeça do tamanho do crânio de Amaraxas pendurado no castelo voador. Ou pelo menos essa era a sensação após a comemoração no Recanto da Ajuda pelo retorno vitorioso das forças de Baldúria na campanha contra os orcs de Dalgória. Com ou sem a ameaça iminente de Korangar, Baldur havia decidido que seus oficiais e os Dragões de Baldúria mereciam a noite de festa, ainda que houvesse uma reunião do conselho de guerra marcada para a manhã seguinte. O próprio barão considerou que tinha direito a uma celebração e não se fez de rogado na farra. Em um quarto da hospedaria, ao lado de uma moça que ele não reconhecia, o guerreiro de Blakenheim se lembrou de ter visto Baldur arremessando uma acha orc contra uma coluna do estabelecimento para em seguida a arma retornar magicamente à própria mão. Aquilo provocou uma gritaria tão grande que Derek sentiu uma pontada no crânio só de lembrar do volume do agito no salão. Imagens da noite anterior iam e vinham juntamente com a ânsia de vômito: ele próprio ensinando xingamentos em korangariano para Barney, que pretendia invadir os navios da frota inimiga bradando palavrões; Baldur outra vez, agora falando aos berros a respeito da azagaia com que o Homem das Águas matou uma bruxa orc que ia enfeitiçá-lo; um *orc* presente devorando meio porco em questão de instantes e esvaziando uma ânfora de vinho em seguida com a mesma voracidade.

Aquela lembrança fez Derek vomitar ao lado da cama. Os anos em Korangar se alimentando mal derrubaram sua resistência ao álcool.

A mulher apenas reagiu com um grunhido e puxou as cobertas para si, sem dar outra demonstração de estar consciente. O guerreiro de Blakenheim pensou em Jadzya e fez um esforço mental até lembrar que ela tinha ficado com Lenor e os korangarianos, a fim de ajudá-los a se acomodar no vilarejo. Ele se levantou para beber água da jarra em cima do aparador, ainda confuso com a visão do orc na festa, e considerou que não se lembrava de ter visto Kyle. Alguém havia dito — Carantir? Baldur? — que ele abria o chaveiro da Praia Vermelha bem cedo e era um homem de família, que não frequentava o Recanto da Ajuda.

Homem de família! Era verdade: Kyle era pai de um menino chamado Derek que ele precisava conhecer o quanto antes, pois logo os assuntos da guerra tomariam todo o tempo das forças de Baldúria e não haveria mais ocasião para reencontros.

Mesmo se sentindo mal, Derek Blak decidiu visitar Kyle antes da reunião do conselho, pois não tinha como prever o que seria decidido e que missão receberia na defesa de Baldúria.

Ele passou pelo salão comunal, viu os estragos da noite anterior — mesas viradas, o talho da acha encantada de Baldur na coluna, comida caída no chão molhado de vinho e cerveja, o tal orc roncando em um canto, alguns soldados caídos que não tiveram prata ou ânimo para subir e receber uma “ajuda” — e foi agredido pela claridade do dia lá fora. Talvez a vista tivesse se acostumado à escuridão da Grande Sombra, ou talvez fosse simplesmente a ressaca. Derek enfiou a cabeça em um coche, deixou a água fria fazer efeito, e perambulou pelo vilarejo de pescadores até encontrar uma casinha com uma placa em cima da porta dizendo “Trancas Kyle”. Foi impossível não abrir um sorriso. O guerreiro de Blakenheim se lembrou de ter duvidado que o amigo fosse de fato um chaveiro, lá atrás em Tolgar-e-Kol, pois o termo se aplicava aos pivetes da cidade, como Kyle *claramente* era na ocasião. Ele entrou na penumbra acolhedora da loja, abrigado do sol inclemente, e viu um rapagão do outro lado do balcão, cujo rosto, que ainda apresentava traços levemente infantis, se iluminou ao vê-lo.

— Derek! — exclamou Kyle, que saiu para recebê-lo de braços abertos.

Os dois deram um abraço forte em meio a risadas, e o recém-chegado afastou o chaveiro com as mãos nos ombros para melhor vê-lo.

— O moleque de Tolgar-e-Kol finalmente cresceu e apareceu! Não acredito! E olha que foram muitos pratos de comida, hein.

— Não mais do que os do Baldur! Você já viu o tamanho dele? Daqui a pouco o castelo não voa mais.

Eles riram da provocação como se não se vissem desde ontem.

— Por onde você andou? — perguntou Kyle, subitamente sério. — Eu mandei várias mensagens para a Morada dos Reis. Achei que estivesse viajando com a Rainha Danyanna, ou talvez se esquecido de mim...

— Nunca! Que besteira. Nada chegou aos meus ouvidos, Kyle. Eu andei viajando, mas não com a rainha. Fiquei incomunicável, mas isso é um assunto para daqui a pouco. Agora, que história é essa de um outro *Derek* que ouvi falar?

O chaveiro voltou a sorrir e berrou para o interior da loja, chamando a esposa. Logo surgiu uma jovem bonita, trazendo um menino pelo braço. A criança tinha os traços brejeiros da mãe, era mais parecida com ela do que com Kyle, mas Derek conseguiu enxergar as feições do amigo naquele garoto que estava tendo uma infância nitidamente melhor do que a do pequeno órfão que ele conheceu nas masmorras das Cidades Livres. Um pensamento rápido passou pela mente ainda ressacada: Korangar não colocaria as garras podres em Baldúria, não arruinaria a vida daquele pequeno Derek. Ele percebeu que também teve a infância destruída

juntamente com Blakenheim, que ele e Kyle tinham essa tragédia em comum, e que qualquer sacrifício valeria a pena para que o filho do chaveiro não tivesse o mesmo destino.

Derek passou a mão no olho rapidamente. Ele estava virando um bêbado chorão.

Kyle fez a gentileza de fingir que não viu e correu com as apresentações.

— Derek, essa é a Enna, minha esposa, e esse é o meu filho... Derek — falou ele, rindo bobamente da situação.

A moça fez uma medida e levou a criança até o recém-chegado. Ela comentou algo ao pé do ouvido do marido, que concordou com a cabeça.

— Eu ouço falar do senhor há anos, Capitão Blak — disse Enna.

— Por favor, apenas Derek, a não ser que seja mais fácil para distinguir desse rapazote forte aqui — respondeu ele, enquanto se abaixava para saudar o menino.

— Esse é o tio Derek? — perguntou o menino para o pai.

— É ele, sim — concordou Kyle, que se voltou para o amigo. — Ele chama todos vocês de “tio”. Quer dizer, os Confrades do Inferno.

— Até o Agnor? — riu Derek.

— Até o Agnor! Com um pouco de medo, mas chama.

— O Agnor não morde, Derek — disse o guerreiro de Blakenheim para o menino, com alegria por repetir o próprio nome. — É apenas um bobão com uma roupa ridícula. Mas cuidado com o “tio” Kalannar.

— Isso eu aconselho sempre — falou o chaveiro. — Mas o Kalannar tem sido bom para a gente. Digo, para toda a Praia Vermelha.

— Quem diria. Mas ele sempre foi um chato com aquelas histórias de “planejamento”. Pelo menos, acho que deram certo para a vila. Pelo que vi, parece que dobrou de tamanho.

— Estamos prosperando bastante — concordou Enna. — No início, foi difícil, o senhor... *você* pode imaginar. Um elfo, um *svaltar* ainda por cima... meu pai conta que a vila perdeu muita gente para os elfos da floresta. Agora estamos em paz, graças ao barão.

Aquele comentário inocente da esposa de Kyle encobriu a alegria de Derek com uma mortalha. A paz de Baldúria estava ameaçada, e ele se sentia um pouco culpado por ter trazido a guerra àquelas praias, como Kalannar o acusou. Não era verdade, Korangar passaria pela costa do baronato de qualquer forma, a caminho de Dalgória... mas ainda assim, por causa do seu alerta, Baldúria tentaria deter os invasores.

Derek Blak mudou de assunto para desanuviar a mente.

— Meu amiguinho aqui já voou no Palácio dos Ventos, imagino?

— Estou só esperando que ele tenha tamanho e idade para conduzir comigo o castelo voador — respondeu Kyle.

— Você com certeza vai ser um condutor melhor que o papai, Derek — disse o guerreiro de Blakenheim desmanchando o cabelo do menino. — Pelo menos não teremos colisões e solavancos.

— Ei, foram todos justificáveis! — reclamou o chaveiro, fingindo indignação. — Queria ver *você* ter feito melhor ao invadir uma fortaleza e lutar contra um dragão!

— Eu ainda tenho as dores das presepadas do seu pai, Derek. Não faça o que ele diz quando for controlar o castelo.

— Mas o papai matou o *dagão*! — falou o menino com voz firme. — Um dia eu vou matar um que nem ele.

— Vai, sim, você vai ser um defensor de Baldúria como o seu pai — concordou Derek, que se voltou para Kyle. — Falando nisso, eu preciso...

Ele foi interrompido por um guincho familiar. Ao lado da porta de entrada, sem ter sido visto pelo guerreiro de Blakenheim em meio à confusão visual de correntes e cadeados à venda, uma criaturinha reptiliana rosnou para fora da loja.

— Você ainda mantém o *kobold*? — perguntou Derek, indignado. — E morando com vocês?

— O Na'bun'dak é da família — argumentou o chaveiro, ao que Enna reagiu revirando os olhos. — E ele... ei, Na'bun'dak, pare com isso!

O kobold começou a guinchar quando alguém entrou na loja. Derek se virou e notou um sujeito esperando ser atendido, um homem magro e muito pálido, oriundo de Dalgória, pelas roupas. A criatura continuava a destratá-lo; pelo visto não era uma boa estratégia de negócios manter o kobold ali dentro.

— Bem — disse ele —, não quero atrapalhar seu dia. Você está com cliente. Eu volto depois, tenho uma reunião com o Baldur e o Kalannar.

— Para falar dos korangarianos que chegaram? — perguntou Kyle, sentindo uma forte empolgação por estar com *dois* grandes amigos na loja, ao mesmo tempo.

O dalgoriano pareceu subitamente interessado no assunto, e Derek resolveu ir embora o quanto antes. O rapaz não tinha perdido a curiosidade infantil e era bem capaz de sair comentando certos assuntos com quem não devia.

— Não, é outra coisa... nada importante, você conhece os dois — desconversou ele. — Enfim, volto mais tarde. Enna e pequeno Derek, foi um prazer conhecer vocês.

O guerreiro de Blakenheim saiu do chaveiro e pareceu subitamente perdido, sem saber se voltava para o Recanto da Ajuda, se procurava Jadzya ou se chegava mais cedo à reunião na Casa Grande. A ressaca ainda o incomodava. Ele decidiu pelo conforto dos aposentos na hospedaria até o momento do conselho de guerra. Os “planejamentos” de Kalannar certamente aumentariam sua dor de cabeça.

Acossado pelo kobold, Jenor observou o estranho sair da loja. Ele parecia ser alguém importante, pois havia tratado o barão e o alcaide como conhecidos, e o

espião ainda não tinha registrado a presença daquele sujeito no vilarejo. Kyle deu a entender que o homem saberia a respeito dos korangarianos que haviam chegado — aquele vinha sendo o assunto da Praia Vermelha havia dias.

— Bom sol, Kyle, Enna. Desculpe se interrompi algum negócio com aquele cliente...

— Que nada, Jenek — respondeu o chaveiro. — Aquele é o Derek Blak, meu amigo de quem te falei. Pena que não consegui apresentar vocês dois.

Então a Confraria do Inferno está quase completa em Baldúria, pensou o enviado de Korangar. Mas aquela aparição surpresa teria que esperar, pois Jenor havia recebido ordens urgentes do Império dos Mortos, e implementá-las exigiria todo o poder que ele exercia sobre Kyle.

— Isso ficará para outra ocasião, tenho certeza, meu amigo. Agora, eu venho lhe pedir um grande favor. — O espião fez um gesto para fora da loja, longe da esposa e daquele maldito kobold que continuava a rosnar. — Se pudermos dar uma volta...

O chaveiro se despediu da esposa e do filho, ralhou novamente com Na'bun'dak, e acompanhou seu grande amigo de Dalgória.

— Desculpe retirá-lo da loja — disse Jenor assim que os dois estavam em um ponto discreto —, mas o assunto é de foro íntimo. Eu tenho uma mãe muito doente na Caramésia. Eu já havia adquirido uma bebida em Dalgória que poderia curá-la, mas meu retorno não era urgente. Até hoje. Recebi notícias de que seu estado de saúde piorou muito: infelizmente, ela está às portas da morte.

Kyle fez uma expressão consternada e ia comentar alguma coisa, mas foi calado pela mão do homem em seu ombro. O caixeiro-viajante conteve lágrimas e continuou a falar, agora com a voz embargada.

— Não há cavalo ou barco que me leve rápido o suficiente para entregar a poção que a salvaria. O que venho lhe pedir é muito importante, e eu não exigiria isso de um amigo se não fosse questão de vida ou morte... eu preciso que você me leve no castelo voador até a Caramésia.

O chaveiro arregalou os olhos e começou a fazer um gesto negativo com a cabeça.

— Não, Jenek... eu não posso. Eu gostaria muito, mas...

— Pense na minha mãe, Kyle. Pense no que o pequeno Derek faria se fosse a Enna na mesma situação. Ele moveria o mundo para salvá-la.

— N-n-não é isso — gaguejou o rapaz. — Eu não tenho autoridade para...

— Você tem, sim! Você é o condutor do Palácio dos Ventos, um Confrade do Inferno, *um herói*! Seja um herói de novo, agora em nome de uma velha senhora que está morrendo sem ver o filho. A vida dela está em suas mãos!

Uma compulsão por ajudar o amigo tomou conta de Kyle, reforçada pela causa desesperada que o caixeiro-viajante apresentou. Ele não podia recusar ajuda a

alguém tão especial quanto Jenek, que estava sofrendo tanto. Amigos não deixavam amigos na mão, porém...

— Eu não posso simplesmente tirar o castelo voador daqui sem avisar os outros, pelo menos — argumentou ele. — Com certeza o Baldur vai querer te ajudar, quem sabe ele não cede também o Capelão Bideus. O sacerdote salvou a minha vida uma vez, te contei?

— Ó, Kyle. — Agora o vulturi não segurou mais o choro. — Adoraria ter tempo para suas histórias fantásticas, mas minha mãe precisa de mim. E apesar de você ter me contado coisas maravilhosas a respeito do Barão Baldur, eu vi a festa que ele deu ao retornar vitorioso de Dalgória, lá no Recanto da Ajuda. Você não foi chamado, não é?

— Bem, eu tenho minha vida de casado... — respondeu o chaveiro, sem jeito.

— O barão está com outras coisas na cabeça, com certeza. Vai receber seu amigo Derek e falar com o alcaide, pelo que ouvi. É um homem ocupado, e não vai poder ajudar um pobre caixeiro-viajante, um estrangeiro sem amigos nessa terra, a não ser você. *Você*, o herói que pode salvar uma velha enferma, que precisa tanto do filho.

Algo na mente de Kyle passou a considerar como um raciocínio lógico e sólido aqueles argumentos um pouco esfarrapados. O apelo emocional e a força do encantamento do pingente fizeram ruir as dúvidas e os receios do jovem rapaz, que começou a concordar com a cabeça.

— Bem, só fico preocupado se eles precisarem do Palácio dos Ventos...

— Ah, Kyle, eu vi a comemoração de perto. Baldúria está em paz, nada ameaça o baronato. Eu só preciso ser deixado com minha mãe. Ficarei na Caramésia cuidando dela; você pode voltar assim que eu descer. Mas prometo, é claro, retornar quando puder, quando ela estiver bem, para lhe agradecer e festejar. Porque amigos agradecem e festejam as grandes conquistas com os amigos, não é mesmo?

Jenor colocou novamente a mão no ombro do chaveiro, reforçando a intimidade e amizade com Kyle. Com o toque, o vulturi sentiu a vibração psíquica que emanava do pingente no pescoço do rapaz, facilitando a argumentação a seu favor.

— Eu só preciso falar com o pessoal que alimenta as caldeiras e chamar o Na'bun'dak.

O espião se conteve para não fechar o rosto e manteve a expressão de sofrimento pela “mãe”.

— Eles são mesmo necessários? — perguntou o korangariano, sem fazer ideia de como o Palácio dos Ventos operava.

— Sim, sem eles o castelo voador não sai do chão. Mas é coisa rápida, pois eu tenho autoridade sobre os carvoeiros — respondeu Kyle, orgulhoso. — E o Na'bun'dak está sempre disposto a voar comigo. Separe suas coisas e vá para perto do Palácio dos Ventos o quanto antes que eu encontro você lá e subimos.

O espião reagiu com um sorriso aliviado, esse, sim, genuinamente sincero. Ele estava prestes a capturar a presa mais valiosa de todas para o Império dos Mortos; mais do que o líder da Insurreição, mais do que o Foragido.

Jenor capturaria a única defesa de Baldúria capaz de se opor à Frota de Korangar.

CAPÍTULO 31

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

O mesmo salão da Casa Grande que tinha sido convertido em sala de guerra pelo Grande Rei Krispinus quando ele esteve na Praia Vermelha após o despertar do Primeiro Dragão agora servia ao mesmo propósito para o senhor de Baldúria. A mesma mesa elegante comprada pelo ex-alcaide Janus ainda exibia a rachadura na madeira de lei provocada pelo soco que o Deus-Rei desferiu com a mão nua, irritado por ter tido que ceder ao pedido de rendição de Sindel, com a condição de que ela se casasse com Baldur. O barão nunca mandou reformar a mesa nem permitiu que Kalannar o fizesse; aquela marca simbolizava muitas coisas para ele, da ruptura da fé em Krispinus até o nascimento de Baldúria em si. Instintivamente, sem perceber, Baldur passou a mão na rachadura enquanto avaliava os presentes.

Alguns estiveram com ele na comemoração da noite anterior, o que era possível notar pelas expressões de ressaca. Baldur quis que a celebração fosse a melhor possível no curto espaço de tempo que eles tiveram; pelo gosto do barão, as festividades teriam durado até o retorno da esposa, vindo de Ragúsia, quando aí sim ele se recuperaria da farra ao lado de Sindel no cenário bucólico de Bal-dael. Mas o inimigo estava chegando pela costa, e a retomada da comemoração teria que ficar para depois. Se Baldúria vencesse, logicamente.

Baldur esperou a criadagem terminar de servir comida, água e vinho. Notou que, assim como ele, Barney e Derek tomaram apenas água, enquanto Hagak secou a caneca de vinho como se não tivesse acabado de ser trazido semiacordado do Recanto da Ajuda. O barão invejou a estâmina do jovem orc. Os demais presentes à reunião — Kalannar, Agnor, Kendel, Lenor e Jadzya —, que não participaram da festividade no bordel, provaram do vinho com educação. O svaltar, o feiticeiro korangariano, o líder dos rapineiros e o oficial de ligação orc estavam sentados à direita de Baldur; do outro lado da mesa estavam acomodados o comandante dos Dragões de Baldúria, o guerreiro de Blakenheim, o líder da Insurreição e sua tenente. Antes de o barão entrar, ainda nos corredores da Casa Grande, Kalannar tinha dado um chique por causa da presença dos dois korangarianos recém-chegados, alegando que havia boas chances de eles serem espiões. Os argumentos de Baldur, baseados no que Derek relatou a respeito da história de Lenor e Jadzya na luta contra o Triunvirato, não bastaram para apaziguar o alcaide, que continuou

insistindo nas diferenças culturais com Korangar (“eles não agem e pensam como vocês, krispinianos”) e numa discutível incompetência do guerreiro de Blakenheim como espião (“que espécie de idiota rouba planos para perdê-los logo a seguir?”). Por fim, o barão teve que silenciá-lo com uma voz de comando, já sem paciência e com a ressaca incomodando.

A bem da verdade, com os dois refugiados à mesa, os procedimentos demorariam bem mais, uma vez que Derek teria que traduzir tudo para Lenor e Jadzya. Pensar naquilo provocou uma dor de cabeça em Baldur antes mesmo de o conselho de guerra começar a deliberar. Ele sentiu falta de Od-lanor, pois a presença do bardo sempre trazia temperança e calma ao ambiente, e a sabedoria aparentemente infinita do adamar seria bem-vinda contra Korangar.

Sem muitas delongas, o barão abriu logo os trabalhos, pois todos ali já sabiam que a Nação-Demônio estava vindo. Após as apresentações gerais e a consideração inicial, ele se dirigiu para Derek: — Qual é o tamanho dessa frota inimiga?

— Inicialmente, pelos planos que vi — o guerreiro de Blakenheim evitou dizer “que roubei e arruinei na fonte do Velho Palácio”, mas sentiu o olhar de recriminação de Kalannar —, seriam em torno de vinte navios. Não sei quantas tropas deixaram de embarcar por conta da sabotagem feita pela Jadzya nos suprimentos. Korangar é uma terra infértil, e não imagino que eles tivessem como repor o estoque rapidamente. Ou a invasão foi adiada, o que duvido muito por causa da urgência da situação do solo korangariano, ou eles foram obrigados a vir com um número reduzido de invasores.

Ele se virou para Lenor e Jadzya e traduziu o mais rápido possível, enquanto os demais absorviam a informação e trocavam comentários entre si.

— A invasão não foi adiada — disse o líder da Insurreição, que esperou que Derek traduzisse para a mesa antes de continuar: — Eu venho concentrando minha vidência na frota, e por mais que haja defesas mágicas, garanto que Korangar está vindo.

Agnor deu um muxoxo ao ouvir o irmão falando de previsões, mas Lenor não se abalou e prosseguiu: — Eu vi uma sombra no mar, encobrindo navios, e imagens de desmorts em porões, cujo ódio pelos vivos pulsava nas órbitas vazias. O Embalsamador se reencontrando com o Velho Inimigo.

Derek traduziu quase tudo, ignorando a última frase enigmática, e olhou brevemente para Agnor, que notou a censura e concordou com a cabeça. Era uma sandice fora de lugar, naquele momento.

— Essas... “previsões” costumam ser corretas? — perguntou Baldur.

Todas as diferentes culturas presentes ali tinham alguma crença em visões sobrenaturais; algumas mais, outras menos. Os orcs deixavam as babachis entrar em transe e enxergar o futuro; os alfares interpretavam a disposição de folhas em um

córrego como agouros; as sacerdotisas svaltares se deitavam nuas ao luar, após ingerir cogumelos das profundezas; e os feiticeiros humanos usavam os conhecimentos adquiridos dos adamares para ter presságios.

— Eu acredito nessas coisas — disse Sir Barney. — Tem dias que o voo dos pássaros indica que não vai ter baleia no mar.

— O Lenor garantiu a sobrevivência da Insurreição e a nossa fuga graças a elas, Barão Baldur — respondeu Jadzya, após o guerreiro de Blakenheim traduzir a pergunta para ela.

Ele comunicou a Baldur o que a korangariana disse e acrescentou: — Seja como for, eu contei nove dromundas prontas para partir, que foram abastecidas de guerreiros esqueletos, pelos necromantes. Desmortos não precisam de água ou comida, e como estavam em alto-mar, imagino que as belonaves já estivessem com provisões para a tripulação viva, antes da sabotagem de Jadzya.

— O Triunvirato não enviaria só os desmortos — comentou Kalannar. — É como se usássemos apenas tropas compostas por escravos. Basta matar os feitores que o Exército debanda. Uma faca no pescoço dos necromantes e adeus invasão.

— E o Triunvirato tende a agir mantendo o equilíbrio entre os três poderes — explicou Agnor. — O Krom-tor, as Torres e o Parlamento precisam estar presentes em qualquer operação, ainda que o comando da invasão seja naturalmente responsabilidade do Krom-tor e do Senhor da Guerra.

Diante da expressão confusa de Baldur, o guerreiro de Blakenheim correu a explicar a estrutura de poder de Korangar e resumir os meandros burocráticos do Império dos Mortos. A dor de cabeça do barão aumentou ao fim da explanação.

— Muito bem — falou ele, massageando a têmpora sem perceber. — Podem ser vinte navios, sendo que nove são embarcações cheias de esqueletos. Essas estão garantidas. E Korangar teria enviado magos juntamente com os guerreiros, só que esses são humanos que precisam comer e beber... até onde sabemos, pelo menos... mas as provisões foram sabotadas, e por isso esse número tem chance de ter sido reduzido. É isso? É tudo que sabemos?

— Infelizmente, sim — disse Derek Blak, visivelmente decepcionado.

— É muito pouco para montarmos uma defesa eficiente — reclamou o svaltar. — Essa espionagem foi realizada de forma muito amadora.

— Queria ter visto *você* fazer melhor — retrucou o guerreiro de Blakenheim.

— Ah, *com certeza* eu teria feito melhor — disse Kalannar, encarando o humano do outro lado da mesa. — Eu matei um monarca anão e um rei elfo. Comigo em Korangar, o Triunvirato estaria morto, sem chance de reanimação.

O comentário provocou indignação em Kendel, ressentido pelo assassinato do ex-salim Arel, mas o rapineiro se conteve diante da explosão de Baldur.

— Essa picuinha entre vocês nem vai começar! — trovejou ele, dando um soco na mesa no mesmíssimo ponto que Krispinus dera no pobre móvel.

Agnor notou que Lenor e Jadzya ficaram confusos, sem ter quem traduzisse o diálogo anterior, e resumiu para os dois em voz baixa, sempre se divertindo quando Baldur, Derek e Kalannar batiam cabeça.

— Sir Barney — continuou Baldur, se voltando para o arpoador à esquerda —, a ameaça vem do mar. O que a Praia Vermelha pode fazer contra a Frota de Korangar?

— Com o que temos, muito pouco, barão. Os barcos de pesca e as lanchas não foram feitos para enfrentar belonaves. As lanchas são até ágeis para fazermos ações de abordagem, e nossos pescadores são valentes, mas não são guerreiros treinados.

— Mas nós somos — interrompeu Hagak, se manifestando pela primeira vez. — Kanchi, os orcs são um povo do mar. Nenhum de nós esqueceu como se luta em cima de um barco. Coloque a gente nas lanchas, e essas águas vão ficar vermelhas mesmo, agora com sangue de korangariano!

O orc encerrou a fala imitando o líder humano e dando um soco na mesa, que estalou alto. Barney olhou a criatura, que era do tamanho de Baldur, e um pouco mais larga. Ele se lembrou da campanha recente em Dalgória, da ferocidade dos inimigos em campo, e a imagem de uma lancha cheia de orcs com ímpeto de combate foi ao mesmo tempo assustadora e fascinante. Havia, porém, um problema de logística que o Homem das Águas infelizmente teve que reportar para Baldur.

— Barão, a ideia é boa, mas as lanchas talvez não suportem o peso dos orcs...

— Não é preciso enchê-las — falou Hagak. — Três de nós remamos mais rápido que o dobro de vocês com esses bracinhos. E se a tripulação inimiga for composta por feiticeiros korangarianos que nem esses dois aqui, basta um orc por navio! A invasão vai acabar antes de começar!

— Vocês podem encher as lanchas de orcs, elfos ou kobolds que dará no mesmo — resmungou Agnor. — Os aquamantes das Torres jamais deixarão que elas se aproximem, lançando ondas contra os barcos.

— Os remadores da Praia Vermelha sabem se virar contra mares revoltos — disse Barney, em tom de orgulho.

— A gente não tem medo de onda também — falou o orc.

— Seus simplórios ignorantes! — vociferou o feiticeiro de Korangar. — Isso é *magia*! Não pode ser anulada por mera força bruta!

Antes que o arpoador e Hagak se manifestassem, Baldur ergueu a mão e se dirigiu para Agnor, do lado direito de Kalannar.

— É por isso que eu convoquei a Salim Sindel. Espero que a baronesa chegue a tempo de reverter a magia marinha do inimigo.

— A feitiçaria de Korangar não será anulada por meras simpatias élficas — retrucou o geomante, e novamente Kendel se ajeitou na cadeira, irritado.

— Minha esposa acabou de ser sagrada *arquimaga* de Krispínia, Agnor — rosnou o barão, esquecendo a própria ordem de parar com a picuinha.

— Mais um motivo para eu desprezar aquele clube de animadores de salão. Aceitam qualquer tipo de gente.

Kalannar interveio antes que Baldur explodisse, mas não sem antes saborear o desconforto do líder dos rapineiros com um olhar de soslaio.

— Não podemos traçar planos contra as forças de Korangar sem termos informações concretas e precisas a respeito delas. Uma missão de reconhecimento resolveria isso.

— O senhor sugere usar o Palácio dos Ventos, feitor-mor? — perguntou Barney.

— Não. Ele chama muita atenção, é lento, e acabaríamos revelando nossa maior vantagem antes do tempo. — O svaltar se voltou com um sorriso cruel para o alfar presente à mesa. — Um *rapineiro* serviria para isso. À distância, poderia ser confundido com uma ave marinha local. Os korangarianos não teriam como saber. E descobriríamos o tamanho exato da frota do inimigo.

O elfo da superfície não quis se sujeitar à sugestão do svaltar e se voltou para Baldur.

— Isso é uma perda de tempo, Senhor Barão. Os rapineiros de Bal-dael poderiam atacar em massa os navios de Korangar. Rasgaríamos as velas, destruiríamos os mastros e flecharíamos oficiais, soldados e feiticeiros nos conveses antes que eles soubessem o que estava acontecendo.

— *Vocês não escutam o que eu digo?* — berrou Agnor. — Os aeromantes impediriam que os elfos se aproximassem pelo ar, da mesma forma que os aquamantes fariam com os orcs pelo mar.

— Por isso vamos mandar *um único rapineiro*, como falei — devolveu Kalannar, olhando feio para os dois sujeitos sentados à direita, enquanto Derek se esforçava para traduzir para Lenor e Jadzya a sucessão de discussões. — Ele passará despercebido e voltará com as informações, se não for indolente como todo alfar.

Baldur foi tomado de vez pela dor de cabeça, acentuada pela troca de farpas e pela problemática da magia. Ao menos o conflito em Dalgória não tinha sido assim — bastaram algumas cargas de cavalaria, umas revoadas dos rapineiros, e o combate se desenrolou de forma franca e aberta. Ele já estava ficando farto daquilo tudo, com uma raiva enorme de Korangar e uma vontade de mandar todo mundo à merda. O barão bufou e interrompeu a briga com seu vozeirão.

— Vamos partir para cima do inimigo com o castelo voador — disse ele. — Usar as balistas lá de cima, colidir com a pedra gigante nos costados e mastros. Não

importa o número de navios; a esquadra de Korangar terá afundado antes de a gente voltar para o jantar na Praia Vermelha.

Hagak vibrou e urrou na ponta da mesa, assustando Kendel, ao lado dele. Barney também se empolgou porque gostava quando Baldur tomava a iniciativa de combater o adversário como se fosse uma baleia a ser arpoada. Baldúria havia derrotado um dragão gigantesco — com um golpe *dele*, Barney — e um levante orc; não seria uma dúzia de navios de Korangar que meteria medo no baronato. Derek traduziu o plano do barão para os dois korangarianos, mas não tirou os olhos de Agnor, diante dele do outro lado da mesa, pois o geomante estava ficando mais vermelho na calva.

— É, vocês realmente não me dão ouvidos — resmungou o feiticeiro, canalizando a raiva para um tom de desprezo. — A rocha flutuante sofreu um abalo na integridade mística com os sopros do Primeiro Dragão. Eu estudei e relatei o caso, fiz apontamentos a respeito da inconsistência de coesão elemental, pelo menos em caráter geomântico, mas vocês não só insistem em voar por aí com o Palácio dos Ventos como ainda *adicionaram o peso do crânio do Amaraxas*.

Baldur não entendeu muita coisa do que Agnor havia falado e por dentro realmente desejava que Od-lanor e Sindel estivessem ali para auxiliá-lo nas questões arcanas. Mas o castelo voador era apenas uma ferramenta de guerra, como uma espada. Se perdesse o fio ou caísse da mão, ele usaria outra arma em combate.

— Se esse for o último voo do Palácio dos Ventos — falou o barão —, que assim seja. Vai ser um sacrifício justo para determos Korangar. Esses desgraçados não passarão por nós para atacar Dalgória. Já não passariam antes quando aquele era apenas um reino vizinho e amigo, muito menos agora que Dalgória é Baldúria.

O cavaleiro grandalhão se levantou e pareceu crescer de tamanho ao encarar todos os presentes, não buscando aprovação, mas sim obediência. Baldur sabia que Kalannar insistiria na ideia do batedor rapineiro e admitiu, por dentro, que o svaltar estava certo. Ele acataria a ideia, mas o castelo voador já estaria de prontidão para partir e enfrentar a frota inimiga, não importando o tamanho da esquadra. Os subalternos imediatos — Sir Barney, Hagak e Kendel — ficaram de pé e aquiesceram prontamente, tão ansiosos pela conclusão do conselho de guerra e por entrar em ação quanto o senhor de Baldúria. A reação do resto da Confraria do Inferno foi diferente: Agnor deu de ombros, cansado de não ser escutado; Kalannar fez uma expressão azeda no rosto anguloso, de quem queria dar a última palavra, mas teria que esperar; e Derek Blak simplesmente ergueu as sobranceiras enquanto traduzia a decisão de Baldur para Lenor e Jadzya, que se levantaram após a explicação. O Homem das Águas, o jovem orc e o elfo rapineiro saíram, seguidos pelos refugiados de Korangar, até que os quatro indivíduos reunidos por Ambrosius

lá atrás em Tolgar-e-Kol permaneceram no salão da Casa Grande da Praia Vermelha.

O quarteto de Confrades do Inferno se entreolhou em silêncio por um breve momento, até que o svaltar fez menção de falar e parou, com a mão branca erguida. Alguém se aproximava pelo corredor, do outro lado da porta fechada, com passos apressados, sem usar a furtividade que lhe foi ensinada. A audição apurada de Kalannar notou que Bale, o líder da Guarda Negra, vinha com urgência, e isso nunca era bom sinal. O alcaide se adiantou, abriu a porta e recebeu o homem, que lhe cochichou alguma coisa ao pé do ouvido, enquanto Baldur, Derek e Agnor aguardavam com expressões fechadas.

Kalannar mandou Bale aguardar um instante lá fora, fechou a porta e se voltou para o trio.

— O castelo voador saiu voando em direção ao mar e sumiu de vista.

CAPÍTULO 32

LITORAL DE BALDÚRIA

A maioria dos korangarianos vivia confinada dentro das fronteiras do Império dos Mortos, e muitas vezes os cidadãos eram limitados às próprias províncias, sem direito de ir e vir. Os vulturii, a classe de espiões, assassinos e agentes de informações do Triunvirato, possuíam o privilégio raro de não apenas circular por toda a Nação-Demônio como até, em casos especiais, agir em terras estrangeiras. Essas missões em reinos do exterior exigiam que o vulturi aprendesse outros idiomas, dominasse sotaques e costumes, e se habituasse com visões que seriam fantásticas até mesmo para os padrões de Korangar. Jenor se considerava um vulturi experiente, um agente selecionado pelo talento e pela vivência fora do império, um espião que já tinha visto de tudo na vida.

Isso até voar no Palácio dos Ventos.

Ele estava dentro de um fortim anão, uma estrutura circular que seguia o padrão arquitetônico da raça subterrânea, construído em cima de uma gigantesca rocha flutuante, um feito mágico impossível até mesmo para os padrões de Korangar. Kyle explicou que a pedra era uma “fusão elemental de ar e terra”, expressão que tinha ouvido da boca do arquimago adamar, sem entender muito bem. Jenor não podia culpar o rapaz simplório, pois era realmente difícil conceber aquilo, mesmo com os estudos básicos de arcanismo que todo vulturi tinha que ter. Cada momento ali proporcionava um novo deslumbre para o agente do Império dos Mortos: a visão lá de cima da beirada da pedra, entre as balistas; o crânio de Amaraxas despontando da rocha; o salão comunal com outras cabeças de dragões penduradas como troféus; o complexo aparato externo ao castelo, que girava e impulsionava a estrutura; a chamada Sala de Voo, cujas gaiolas suspensas acionavam as pás giratórias lá fora; e os mapas de Zândia dentro daquele cômodo de controle, tanto os pendurados nas paredes quanto o grande mapa abaixo do nível do chão, com marcadores e réguas deslizantes que brotavam das laterais. Os territórios marcados em detalhes representavam o Império Adamar como era há quase 450 anos, antes de ruir, ainda que Korangar já existisse havia cerca de quarenta anos quando o Palácio dos Ventos foi construído em Fnyar-Holl para combater dragões. Aquilo fez Jenor refletir não só a respeito do isolamento dos anões como dos próprios korangarianos. Ele era, de fato, um privilegiado por ter conhecido parte do mundo — mundo esse que seria conquistado com a sua ajuda.

Jenor considerou que o Triunvirato poderia lhe conceder um território nas novas terras como recompensa. Com Korangar ocupando Dalgória, quem sabe a Praia Vermelha não ficasse para ele, rebatizada como Jenória, segundo os costumes locais. Era justo. Afinal, que korangariano na história do império tinha conseguido roubar um artefato lendário dos anões usado para matar dragões?

O devaneio do espião foi interrompido por um guincho do kobold. Sempre que possível, a criatura tentava ofendê-lo com sua forma de comunicação primitiva. Jenor queria matá-lo, mas sabia que não podia: o kobold era parte indissociável da condução do castelo voador, encarapitado dentro de uma gaiola ao lado de Kyle. O rapaz estava enfiado em um modelo maior, que dissera ter sido reformado especialmente para ele. O vulturi teve que admitir que aquela era uma visão curiosa e por vezes hipnotizante: humano e kobold acionando alavancas feitas por anões, realizando movimentos sincronizados, às vezes frenéticos, às vezes delicados.

Será que o Triunvirato confiscaria o Palácio dos Ventos ou deixaria o artefato com ele, como espólio de guerra? Jenor teria que manter ambos vivos, o rapaz e a criatura, se tivesse esperanças de que isso acontecesse. Os dois seriam seus escravos-condutores.

Ele deu sorte com Kyle. O rapaz era ingênuo na medida certa para ceder ao encantamento do pingente e à força de seus argumentos, mas não era exatamente um bobo inútil. O chaveiro rapidamente reunira os responsáveis por trabalhar nas caldeiras que moviam o aparato anão e entrara no Palácio dos Ventos com a autoridade de quem comandava o castelo voador há anos. Ele sequer foi interpelado pelo vigia, que apenas o cumprimentou com um aceno de cabeça. Eles provavelmente teriam horas de vantagem até que alguém de fato fosse se importar com sua partida, e então seria tarde demais. O castelo voador poderia ter ido para qualquer lugar, e Jenor torceu que eles logo se reunissem com a Frota de Korangar. Para isso, o espião contou que sua mãe doente morava em um vilarejo à beira-mar na Caramésia, a fim de garantir que Kyle seguisse subindo ao norte pela costa, e pediu urgência no voo em nome da “saúde de sua mãe”. Como vulturi, ele sabia que a paciência era uma virtude do ofício, mas Jenor sentia a ansiedade de estar às portas da grande glória da carreira.

E, se tudo desse certo, haveria conquistas ainda maiores no futuro.

CASA GRANDE, PRAIA VERMELHA

A notícia trazida por Kalannar, de que o Palácio dos Ventos tinha voado em direção ao mar e sumido de vista, provocou expressões consternadas em Baldur e Agnor.

Derek Blak, que não visitava a Praia Vermelha havia oito anos e desconhecia se havia sido estabelecida alguma dinâmica de uso do castelo voador, ficou confuso e decidiu se informar antes que os Confrades do Inferno comessem a discutir.

— O Kyle costuma fazer isso, digo, sair com o Palácio dos Ventos sem avisar? Ele continua sendo o responsável pelos voos, correto?

— Sim, o Kyle é o responsável — respondeu o svaltar, se voltando para o barão. — Isso porque o Baldur não deixou que meus homens aprendessem a controlá-lo.

— Eu não permitiria que aqueles seus cupinchas assumissem um cargo de confiança desses — retrucou o cavaleiro grandalhão.

— E continuando a responder à sua pergunta — disse Kalannar para Derek —, o Kyle só sai com o castelo voador a mando do baronato. A última vez aconteceu agora mesmo, para Dalgória, mas ele não recebeu mais nenhuma ordem de nós, a não ser que... você por acaso não *comentou* com o Kyle a respeito de Korangar, não é? Ele pode ter querido bancar o herói ou cedido à curiosidade humana...

O guerreiro de Blakenheim foi enfático no gesto negativo com a cabeça tanto para o alcaide quanto para o barão.

— Não, nem pensar, não antes de realizarmos o conselho de guerra. Pode ser coincidência, mas... — ele olhou enfaticamente para Baldur.

— Mas não acreditamos em coincidência — completou o barão. — Não na vida que levamos. Eu vou atrás do Kyle. Vou requisitar uma águia gigante com o Kendel.

— Não, Baldur, você tem que ficar aqui e coordenar as defesas de Baldúria — argumentou Derek —, especialmente agora, *sem* o castelo voador. *Eu* vou atrás dele, se um rapineiro puder me levar.

— Você sabe voar numa águia gigante? — perguntou o svaltar com ironia.

— Eu voo melhor que você anda a cavalo. Pelo menos não caio de bunda no chão.

— Já chega! — trovejou o cavaleiro grandalhão. — Eu vou então falar com o Kendel e arrumar uma águia para você.

— Enquanto isso — falou Kalannar —, vou mandar a Guarda Negra indagar se alguém viu para onde foi o castelo exatamente.

— Isso é desnecessário — disse Agnor, que havia permanecido calado até aquele momento, ouvindo o falatório inútil. — Depois de anos estudando a composição elemental da pedra flutuante, eu tenho uma relação bem íntima com ela. Um simples encantamento de localização me colocará em sintonia com a rocha, e poderei dizer onde o Palácio dos Ventos se encontra.

Dito isso, o korangariano foi embora da sala de reunião. Os demais se entreolharam, até que Baldur finalmente quebrou o silêncio.

— O Agnor sendo prestativo foi a grande surpresa do dia. Venham, temos um castelo voador para recuperar e uma guerra a travar.

Eles saíram com pressa, e Derek só teve tempo de pensar que voar em uma águia gigante após a bebedeira da noite anterior não seria uma boa ideia.

Pouco tempo depois, Baldur, Agnor e Derek estavam na areia observando o mar de águas vermelhas, acompanhados pelo líder dos rapineiros ao lado de sua montaria alada. Kalannar chegou com Bale, que lançou um olhar de desprezo para Kendel antes de falar:

— Barão Baldur, duas lanchas informaram que o castelo voador foi visto subindo a costa, em direção ao norte.

— Como meu feitiço já havia informado... — disse o geomante korangariano em tom azedo.

— Pelo visto, nosso bravo chaveiro resolveu enfrentar Korangar sozinho — falou Baldur, olhando feio para o guerreiro de Blakenheim. — Ele deve ter sabido de alguma forma.

— Só se o Kyle conversou com algum dos korangarianos; eu já disse que não contei nada para ele. — Derek olhou para o elfo da superfície e para a águia gigante, tentando esconder o desânimo e a ressaca na voz. — Bem, estou pronto. Vamos nessa.

Kendel se voltou para o barão e, após receber um aceno da cabeça, montou na grande ave e ofereceu a mão delicada para auxiliar o guerreiro humano a subir. Baldur se lembrou do momento em que voou junto com Sindel, os dois montados em Delimira, e sentiu falta da esposa. Desde o último contato com ela, em que avisou a respeito da invasão de Korangar, o barão não recebera mais nenhum recado da parte da elfa, mas ele entendia — ou *não* entendia, na verdade — que magia não era a mesma coisa que aguardar a chegada de um mensageiro a cavalo. Baldur ficou com Sindel na mente ao ver a águia gigante se lançar ao céu, com Kendel aprumando o corpo rente ao pescoço da montaria alada enquanto Derek sentia o tranco da subida, se agarrando com força à sela.

O guerreiro de Blakenheim teve que admitir que a experiência foi mais suave do que quando voou na garupa de Kianlyma, a famosa égua trovejante da Rainha Danyanna. Na ocasião, o estranho deslocamento da criatura, que galopava pelo céu como se estivesse tocando no solo, embrulhou o estômago de Derek; isso sem levar em conta o incômodo provocado pelos clarões e trovoadas emitidos pelos cascos de Kianlyma. Em comparação, a águia gigante do rapineiro apenas batia asas vigorosamente de vez em quando e planava com graça e elegância por longos espaços de tempo, em silêncio. A ânsia que Derek Blak sentiu se limitou a isso mesmo, apenas uma vontade de vomitar que não se concretizou, felizmente.

Juntos, os dois guerreiros se tornaram um ponto distante no céu à caça do Palácio dos Ventos de Baldúria.

LITORAL DE BALDÚRIA

O castelo voador continuava o deslocamento moroso e constante seguindo a linha da costa, rumo ao norte. Jenor já estava ficando impaciente e ao mesmo tempo preocupado com a Frota de Korangar. Ele tinha enviado uma mensagem confirmando a captura do Palácio dos Ventos, como fora ordenado, mas não obteve resposta imediata. A cadeia de troca de informações continuava lenta, e o espião temia que o castelo voador fosse considerado uma ameaça e atacado por feitiços lançados das embarcações. Como não havia um estandarte vermelho de Korangar para desfraldar, com os grilhões rompidos e as três torres embaixo de uma estrela negra, Jenor fez o melhor possível para ser identificado — trocou os trajes dalgorianos pelo uniforme de vulturi, juntamente com a capa mágica que tornava sua silhueta difusa quando acionada. Kyle tinha ficado curioso em relação às roupas novas e à semelhança com a capa usada pelo alcaide svaltar, mas bastou uma simples mentira dizendo que aquelas eram peças típicas da Caramésia para convencê-lo. O rapaz nunca tinha visitado o reino do Norte e acreditou piamente. Ludibriá-lo a respeito da Frota de Korangar exigiria uma farsa mais elaborada, até que Kyle pudesse ser efetivamente capturado e colocado a serviço da Nação-Demônio. O espião usou o tempo de espera para pensar em opções de ardil.

Jenor se mantinha fazendo o circuito entre a beirada da rocha flutuante e a Sala de Voo, mascarando a ansiedade de enxergar algum sinal da esquadra com um sentimento de preocupação pela “mãe enferma”. Finalmente as preces para Exor, o Libertador, foram atendidas quando o chaveiro anunciou estar vendo uma nuvem negra no horizonte, um estranho fenômeno isolado que vinha descendo a costa, enquanto o resto do céu permanecia claro. O espião desconhecia os pormenores do avanço da Frota de Korangar, até por motivos de segurança caso fosse descoberto e capturado, mas aquilo tinha toda a cara da Nação-Demônio.

— Vou desviar e tirar a gente daquela tempestade — avisou Kyle, já acionando os controles necessários.

— Não, meu amigo, precisamos seguir em frente! — disse o espião, gesticulando para a abóbada de vidro e metal em cima do fortim, de onde o rapaz e o kobold comandavam o voo da estrutura. — Certamente essa robusta construção anã resistirá a um mau tempo. Qualquer desvio pode custar a vida da minha mãe.

Jenor fez a melhor expressão possível de coitado, enquanto Kyle virava a cabeça em todas as direções, à procura de outra rota ou de mais nuvens como aquela, que

indicassem uma frente de tempestade inescapável. O kobold começou a guinchar, apontando para o homem lá embaixo, e fazendo um gesto negativo com a cabeça reptiliana, imitando o que aprendeu com os humanos. O rapaz ignorou a criatura e continuou esticando o pescoço para o céu, com os olhos treinados apertados. O rosto apreensivo de Kyle subitamente ficou intrigado ao espiar alguma coisa em um ponto *atrás* do Palácio dos Ventos.

— Ai, droga — resmungou ele.

— O que foi? — perguntou o korangariano, apreensivo.

— Acho que descobriram minha boa ação — respondeu o chaveiro. — Tem uma águia gigante no céu, vindo atrás da gente.

— Uma apenas? — indagou Jenor, temendo que fosse uma revoada de elfos para recuperar o castelo voador, logo agora que eles deviam estar perto da Frota de Korangar... se aquela nuvem negra fosse o que ele imaginava.

— Sim, é um rapineiro apenas, pelo que dá para ver daqui. Vou ter que parar — disse Kyle, se voltando para o kobold e indicando as alavancas.

— Não! Minha mãe...

— Vai ser rápido, Jenek. Eu vou me justificar, e eles vão entender — falou o rapaz com um sorriso amarelo.

Era preciso tomar uma decisão urgente; Jenor não podia permitir que Baldúria recuperasse o Palácio dos Ventos, nem que soubesse da aproximação da esquadra. Ele daria conta de um rapineiro solitário e, caso Kyle se rebelasse, coagiria aquele tolo simplório a conduzir o castelo voador adiante. A farsa da amizade entre os dois estava com os momentos contados, de qualquer forma, pois acabaria assim que as belonaves da Nação-Demônio fossem avistadas. Jenor não podia arriscar que o rapineiro visse a Frota e desse meia-volta.

— Kyle, fui eu que arrumei esse problema para você. Sou eu que devo me explicar. Deixe-me falar com o rapineiro, enquanto seguimos em frente. É a atitude mais justa com você, que está sendo um ótimo amigo. Por favor.

O rapaz considerou as palavras do sujeito e compreendeu que seria melhor se justificar *após* a situação ter sido esclarecida. Ou pelo menos sentiu uma compulsão em concordar com Jenek, o pobre caixeiro-viajante cuja mãe dependia dele. Kyle concordou com a cabeça e viu o amigo deixar a Sala de Voo, depois fez um gesto para Na'bun'dak continuar mantendo o Palácio dos Ventos no rumo anterior enquanto acompanhava a aproximação do rapineiro. De repente, o chaveiro notou que havia *duas* pessoas em cima da águia gigante... e uma delas era Derek Blak! Os outros deviam estar bem zangados com ele... mas Kyle torceu que eles entendessem que o roubo do castelo voador tinha sido um favor para um amigo. *Roubo?* Subitamente, sem a presença de Jenek, o ato pareceu errado. Ele deveria ter informado aos outros Confrades do Inferno que pegaria *emprestado* o Palácio dos

Ventos. *Mas, mas...* a compulsão voltou; ele agiu certo, afinal de contas. E tudo se explicaria, como Jenek tinha dito.

Ele estava sendo um ótimo amigo.

Na gaiola elevada ao lado de Kyle, o kobold percebeu o jovem humano suando frio, com o rosto contraído, as mãos crispadas nas alavancas. Uma delas começou a acionar o controle de parada total, e Na'bun'dak fez o mesmo gesto, soltando um guincho de apoio. Ambos puxaram a alavanca, e o Palácio dos Ventos interrompeu o voo, flutuando parado sobre o oceano.

Lá fora, a águia gigante se aproximou da abóbada de vidro e metal e começou a circundá-la. Derek viu Kyle nos controles, como deveria ser, e fez uma expressão de indagação para o amigo, mas imediatamente notou que o chaveiro parecia estar passando mal. O castelo voador parou de maneira repentina, e a grande ave continuou em frente, deixando o fortim anão para trás.

— Pouse no pátio! — disse ele para Kendel, que obedeceu.

Elfo e humano desceram da montaria alada e entraram correndo no castelete. Do salão comunal, bastava uma subida pela grande escadaria para ter acesso ao corredor que levava à Sala de Voo. Nesse mesmo corredor, aguardava uma figura furtiva escondida nas sombras de uma reentrância, auxiliada pelo encantamento da capa de vulturi. Jenor esperava que viesse apenas um rapineiro, mas se surpreendeu ao ver o tal Derek de Blakenheim, o Confrade do Inferno amigo de Kyle. O korangariano era capaz de dar conta do elfo em combate, estava em absoluto silêncio e imobilidade para não ser notado pelos sentidos aguçados do alfar, mas dois contra um era uma situação difícil de reverter, considerando que ambos eram guerreiros de ofício, e ele era apenas um espião com algum treinamento em assassinato. Mas um espião não era ninguém sem seus apetrechos, e ele tinha as ferramentas certas para eliminar os dois invasores.

Jenor deixou o humano seguir em frente correndo e, assim que o rapineiro passou, ele surgiu das sombras dando um golpe no pescoço do elfo com uma pequena faca curva na mão direita, acima da linha da letiena, a armadura alfar de folhas endurecidas alquimicamente. O próprio movimento de Kendel agravou o ferimento, e o ímpeto fez com que ele tombasse atrás de Derek, esguichando sangue para todo lado. O som da queda fez o guerreiro de Blakenheim se virar, e a visão do companheiro caído daquela forma ativou os instintos afiados em centenas de combates — Derek já estava encarando o fundo do corredor com os gládios na mão, em posição de defesa, vasculhando o cenário. Os olhos notaram uma figura obscura na penumbra, sem feições ou detalhes perceptíveis, mas que obviamente era o responsável por ter abatido o rapineiro. Ele resolveu esperar pelo ataque do agressor, pois entre os dois havia o corpo de Kendel se estrebuchando no chão, e aquilo atrapalharia o deslocamento do oponente e abriria uma brecha nas defesas da

silhueta difusa. Derek torceu para que o inimigo fosse mais fácil de enxergar de perto, mas a figura não avançou; em vez disso, pareceu levar a mão esquerda ao rosto. O guerreiro de Blakenheim mudou de estratégia e se preparou para atacar, deu um passo para desviar do alfar agonizando...

... e foi tomado por uma confusão mental que o fez cambalear no corredor, sem entender onde se encontrava e o que pretendia fazer. Em seguida, veio uma sensação forte de desesperança, agravada pela imagem do companheiro se esvaindo em sangue, que começara a tentar se levantar em um gesto inútil. Era tudo inútil, na verdade. Não adiantava lutar. Sequer valia a pena continuar vivendo, diante de uma derrota tão iminente. A mão segurando um gládio começou a tremer, enquanto Derek considerava levar a lâmina ao próprio pescoço e cortá-lo. Sortudo era o rapineiro, que já estava morrendo e não teria mais que suportar aquela existência fadada à ruína. Sim, era melhor se matar.

Do outro lado do corredor, Jenor não parava de soprar a orlosa, e o som estridente da pequena trompa do desespero enlouquecia aos poucos o Confrade do Inferno. O alfar era naturalmente imune ao encantamento, mas estava praticamente liquidado; ele tentou se erguer, mas caiu de novo, agora aparentemente morto de vez. Já o guerreiro humano estava prestes a se matar, que era o efeito final do encantamento angustiante da orlosa. O korangariano conteve um sorriso de vitória para não deixar de soprá-la, mas sabia que o triunfo era inevitável. O vulturi manteve os olhos na reação do oponente, que encostou a lâmina na própria jugular, e assim sendo, não viu a pequena criatura que surgiu detrás de Derek, passou por cima do elfo caído e se lançou contra ele, guinchando e atacando com selvageria. As pequenas presas de Na'bun'dak se fecharam na mão que segurava a trompa; o alvo do kobold tinha sido o pescoço, mas a imagem difusa do humano provocou o erro, que na verdade teve a mesma consequência.

Jenor parou de soprar a orlosa.

O korangariano se recuperou da surpresa e revidou com uma facada, mas a criaturinha desprezível já não estava mais pendurada em sua mão. O kobold se soltou, caiu na linha da cintura do homem e deu outra mordida violenta, agora nas partes baixas. O urro de dor de Jenor provavelmente foi ouvido nas belonaves do Império dos Mortos, lá fora. As pernas cederam enquanto o ser reptiliano continuava a destroçar a virilha com mordidas violentas. O espião tentou esfaqueá-lo mais uma vez, debilmente, mas o golpe foi interrompido por um gládio que varou seu torso. Outra arma igual se juntou à primeira, mas Jenor nem conseguiu vê-la, pois já estava morto.

Derek Blak caiu sobre o oponente, ainda mentalmente abalado, custando a acreditar que sentia vontade de viver. A morte tinha parecido um alívio tão seguro havia poucos momentos. Ele respirou fundo e, pela primeira vez na vida, conseguiu

sorrir para Na'bun'dak, que havia desistido dos genitais do morto e estava empenhado em arrancar a mão que tinha mordido, a fim de garantir o ingrediente de uma das iguarias prediletas dos kobolds: sopa de mão. O guerreiro de Blakenheim se levantou e somente então enxergou com clareza os trajes do inimigo caído: ele era um vulturi de Korangar. O reconhecimento confundiu ainda mais a mente fragilizada de Derek, cujos olhos passaram do homem ao lado dele no chão para o pobre elfo morto no corredor e, finalmente, para uma figura conhecida que acabara de surgir.

— Kyle... — balbuciou ele.

— Derek, você matou... o meu amigo — disse o rapaz, em tom hesitante e confuso. — Não, o Jenek... o Jenek *não* era meu amigo.

O chaveiro veio se aproximando tropeçadamente, sofrendo de uma confusão mental diferente daquela que atormentava Derek, porém oriunda de uma manipulação igualmente mágica. Enquanto o guerreiro de Blakenheim afastava pensamentos de desesperança e suicídio, Kyle sofria com a sensação de ter sido usado e traído por uma falsa amizade. Tudo estava ficando claro, agora que Jenek estava morto e que havia passado a estranha compulsão em acreditar em tudo o que ele dizia, em concordar com seus pedidos, em se desdobrar para ajudá-lo. Uma onda de vergonha tomou conta do rapaz, que conteve as lágrimas ao olhar para o fiel kobold que, ele percebeu agora, vinha tentando alertá-lo a respeito de Jenek várias vezes.

— Obrigado, Na'bun'dak. E me desculpe.

Derek ganhou controle sobre a mente e foi verificar Kendel antes de tomar qualquer outra providência; infelizmente, o líder dos rapineiros realmente havia morrido. Ele se ergueu e colocou a mão no ombro do amigo.

— Kyle, o que aconteceu aqui? Esse sujeito é um *espião* de Korangar. Por que você o chamou de amigo?

— Mentiras... — sussurrou o rapaz. — Ele me disse um monte de *mentiras*. Fingiu ser meu amigo.

Ao sentimento de vergonha e perfídia se somou uma raiva sem tamanho. Kyle olhou para o elfo morto, para Derek, para o castelo voador que ele tinha roubado, pensando nos amigos *de verdade* que havia traído.

— Derek, me desculpe. Eu não queria...

O guerreiro de Blakenheim lhe deu um abraço compreensivo.

— Calma. Foi magia korangariana. Eu conheço bem — falou ele, lembrando de ter tido a alma arrancada por uma sovoga, além dos pensamentos suicidas que o acometeram havia meros instantes.

Tudo aquilo fez Derek odiar Korangar ainda mais. *A Nação-Demônio não podia vencer.*

Ele esperou que o chaveiro se recuperasse, aproveitou aquele tempo para colocar as ideias no lugar, e disse:

— Kyle, temos que voltar para Baldúria. Uma esquadra de navios de guerra de Korangar está se aproximando, e nós precisamos do castelo voador para defender o baronato. Precisamos de *você*, de novo, para defender o baronato. — Derek ouviu um guincho e completou, com um sorriso: — Precisamos de você e do kobold para defender Baldúria.

— Não havia mãe alguma enferma... então era isso... — disse Kyle, ainda em voz baixa, olhando para o corpo no chão, e depois se voltou para a direção da Sala de Voo. — Vamos logo, então. Há uma nuvem negra à frente, pode ser uma tempestade grande. Eu queria desviar de qualquer forma, mas... não conseguia. Só queria ajudar esse desgraçado.

Algo despertou na mente cansada e desconfiada do guerreiro de Blakenheim. Ele tinha voado até ali com o pobre Kendel em um céu limpo, sem sinal de mau tempo, e a expressão “nuvem negra” alertou seus instintos. Lenor dissera na reunião do conselho que tinha visto “uma sombra no mar, encobrindo navios”. *Talvez fosse isso...* Derek olhou para o alfar morto, pensou no plano de Kalannar de enviar um rapineiro como batedor, considerou o argumento de não usar o castelo voador, pois seria chamativo demais. Porém, eles já estavam ali, e seria uma perda de tempo voltar para Baldúria e só então despachar um novo batedor. Não custava nada averiguar. *E dane-se o svaltar*, pensou ele com gosto.

— Kyle, antes de irmos... você poderia me mostrar essa nuvem e, quem sabe, se aproximar mais dela?

Ainda abalado, o chaveiro concordou com a cabeça e chamou o kobold, que havia terminado de arrancar as duas mãos de Jenek e se apegava a elas como um tesouro. A criatura fez menção de arrancar as de Kendel, mas desistiu diante do olhar severo de Derek. Chateado, Na'bun'dak seguiu Kyle, enquanto o guerreiro de Blakenheim dava uma olhada no cadáver do korangariano e continha os últimos impulsos suicidas, com um arrepio.

CAPÍTULO 33

FROTA DE KORANGAR, LITORAL DE BALDÚRIA

Encoberto pela Pequena Sombra, o *Exor* singrava o mar com uma velocidade sobrenatural, impelido por ventos e ondas de origem mística, puxando a Frota de Korangar rumo a uma nova terra prometida que abrigasse a Nação-Demônio. No castelo da popa, o Comodoro Miranor observava o trabalho dos magos elementalistas que impulsionavam não só a nau capitânia como o resto da esquadra, enquanto considerava a distância que o *Potenkor*, a carraca onde se encontravam Konnor e seus bralturii, havia tomado do grupo de belonaves. O Senhor da Guerra tinha ficado para trás, fora da cobertura da nuvem negra, e Miranor teve que justificar aquele posicionamento insólito para o Sumo Magus Trevor, o comandante das forças korangarianas, como se fosse parte de alguma estratégia naval de combate — o que era uma sonora mentira. O lich necromante, porém, aparentemente havia sido convencido, ainda que as expressões no rosto cadavérico fossem difíceis de interpretar. Trevor pouco vinha ao convés do galeão, apenas quando precisava confabular com os feiticeiros das Torres, em especial os elementalistas que garantiam o avanço ligeiro da frota. Sua última ordem direta para o comodoro tinha sido para ficar de olho no céu, pois deveria chegar um “castelo voador” sequestrado das forças de defesa de Krispínia por um agente infiltrado do Triunvirato, sob suas ordens. O líder desmorto simplesmente deixou avisado que ainda havia dúvida quanto ao sucesso daquela missão — não chegara confirmação alguma do gabinete do Sumo Vulturi, por enquanto — e depois se recolheu aos porões da embarcação para se reunir aos seus pares, o contingente de Reanimados que o *Exor* levava para conquistar Dalgória, parte dos quase 5 mil guerreiros desmorts transportados pela Frota de Korangar.

Nas entranhas da belonave, o silêncio era literalmente sepulcral. Deitado dentro do sarcófago contendo o solo de sua terra natal, Trevor meditava a respeito de questões de caráter arcano da campanha de invasão. O lich se sentia mentalmente fortalecido pela terra trazida com muita dificuldade da Morada dos Reis, onde ele nascera como escravo, sua única conexão com o tempo em que era vivo. O estado de consciência dos desmorts superiores — aqueles que mantinham as faculdades mentais — exigia esse equilíbrio entre vida e morte, e o tempo de reclusão no sarcófago permitia que Trevor mantivesse essa estabilidade e a mente aguçada. No

momento, ele tinha que considerar os augúrios trazidos pelos videntes. Todos enxergavam um futuro com korangarianos estabelecidos em um território iluminado por um sol implacável — portanto, a vitória de Korangar —, mas um deles havia profetizado o reencontro do Embalsamador com o Velho Inimigo. Aquele pobre mago da Torre de Vidência não tinha como saber, mas o Embalsamador em questão deveria ser o próprio Trevor, se o presságio pudesse ser interpretado dessa forma. Como o Sumo Magus havia sido o escravo-assistente de um embalsamador adamar na vida pregressa na Morada dos Reis, então o próprio Trevor *poderia* ser considerado um embalsamador, visto que os adamares estavam extintos havia séculos. Na verdade, só havia um adamar circulando por aí de quem o necromante estava ciente, um arquimago subordinado à rainha de Krispínia, segundo informações recentes dos vulturii, mas o Embalsamador da visão profética não deveria ser esse sujeito, pois o vidente havia vislumbrado escuridão, e as trevas eram a antítese de criaturas solares como os adamares. Foi exatamente por isso que o território da Grande Sombra era considerado proscrito na época do império; os adamares não puderam perseguir os escravos foragidos que se abrigaram na terra sem sol.

O que mais intrigava o lich no augúrio era a expressão Velho Inimigo, visto que todos os antigos adversários de Trevor tinham sido destruídos sem chance de reanimação — eles não existiam nem como desmorts inferiores, pois não mereceram essa honra. Quem seria, então, a figura prevista pelo mago vidente? O Ministro Pazor poderia ser considerado o Velho Inimigo? Ele certamente estava há anos no cargo e já havia antagonizado o Sumo Magus, mas foram divergências corriqueiras dentro do jogo de poder do Triunvirato. Ademais, o líder do Parlamento tinha ficado em Korangar para cuidar da logística do novo êxodo após a conquista de Dalgória, e a visão indicava que o Velho Inimigo reencontraria o Embalsamador durante a campanha.

Trevor considerou então que o Velho Inimigo deveria ser o Grande Rei Krispinus, o humano sentado no Trono Eterno dos adamares. Ainda que os espões garantissem que ele guerreava na distante Faixa de Hurangar, o monarca podia ter deixado um general qualquer em seu lugar e vindo combater Korangar em Dalgória. O homem era conhecido pela impetuosidade e por não seguir regras — a única tentativa de uma conversa de paz entre o Império dos Mortos e Krispínia tinha sido encerrada pelo fio da espada mágica de Krispinus, que destruiu a comitiva de Korangar enviada a Tolgar-e-Kol. O Grande Rei odiava desmorts e, por conseguinte, o lich necromante odiava o Grande Rei. Sim, essa era a interpretação mais correta.

Resolvida a questão profética que o atormentava, graças ao equilíbrio mental trazido pela imersão no solo natal dentro do sarcófago, Trevor resolveu entrar em

conexão com a energia necromântica que unia todos os mortos-vivos naquele estado inatural de reanimação. O Sumo Magus contaria com os outros feiticeiros da Torre de Necromancia para auxiliá-lo no comando dos mortos-vivos durante o combate vindouro, mas nem todos eram desmorts como ele e, portanto, não tinham a mesma sintonia plena com os Reanimados que Trevor possuía. Cabia ao Sumo Magus ser o regente daquela orquestra macabra, como nas óperas de Korangar. Ele seria o tenor, a voz mais alta que indicaria o caminho para as tropas de desmorts. O lich expandiu a percepção e o contato com os cadáveres e as ossadas dentro do porão e abrangeu toda a Frota de Korangar; depois, instintivamente, ele foi além, sentindo os espécimes mortos da fauna marinha nas profundezas. O encantamento saiu naturalmente da garganta seca, localizou e reconheceu os mortos como o som de uma trompa sendo ouvido e saudado por soldados. Uma resposta inesperada, porém, abalou a concentração de Trevor na conexão. O feitiço havia localizado uma criatura esperando fazer a transição para a reanimação; esperando, não, *ansiado* pela oportunidade de retornar em outro estado de existência. Era um filamento de ódio e de vontade de vingança que vibrava na teia de energia necromântica e se estendia até um ponto distante, muito além da Frota de Korangar.

Um ser gigantesco querendo ganhar vida novamente, uma criatura que Trevor nunca sonhou reanimar em sua longa carreira como necromante.

Intrigado, fascinado e empolgado, o Sumo Magus reviu na mente o extenso repertório de magias necromânticas para compreender melhor e vencer aquele desafio repentino.

No castelo de proa do *Potenkor*, Konnor não tirava os olhos do céu cintilante, tentando enxergar além da Pequena Sombra, ver alguma coisa adiante do resto da Frota de Korangar que seguia à frente, já distante. O Senhor da Guerra sabia que seria impossível localizar alguma coisa, que aquilo era tarefa do homem no alto da casa do caralho, de posse de uma luneta, mas ele estava ansioso para testemunhar a aproximação do castelo voador de Baldúria, que um agente no local tinha recebido ordens de Trevor para sequestrar. Pela vontade de Konnor, se ele ainda fosse o líder da invasão, aquele comando jamais teria sido dado, mas o Sumo Magus pelo visto considerou que seria uma grande oportunidade estratégica roubar o tal “Palácio dos Ventos”. Aquilo demonstrava que Trevor era bom em interpretar pergaminhos mágicos, mas não relatórios de espionagem — as comunicações enviadas pelo gabinete do Sumo Vulturi, em Korangar, indicavam que o baronato também possuía uma tropa de elfos montados em águias gigantes. Na avaliação do Senhor da Guerra, os baldurianos despachariam os elfos para recuperar o castelo voador, o que colocaria em risco a aproximação sigilosa da esquadra.

Ou não tão sigilosa assim, levando em conta que os planos de invasão sumiram da minha tenda, pensou o Senhor da Guerra, a contragosto. De qualquer forma, se o inimigo ainda não soubesse, agora a tática amadora do lich tornava real o risco de Baldúria descobrir a intenção de Korangar caso enviasse a tropa alada — ou se o vulturi fosse capturado no ato de roubar o Palácio dos Ventos e posteriormente interrogado. E com a anexação da vizinha Dalgória, o baronato certamente faria de tudo para deter a invasão da Nação-Demônio. Konnor tinha certeza de que Baldúria se prontificaria a enfrentá-los no oceano antes que eles chegassem ao objetivo, em vez de permitir que Korangar passasse para só depois atacar, tanto com as tropas dalgorianas em terra firme quanto pelo ar com as forças aéreas baldurianas, espremendo os invasores. Com certeza o inimigo faria o primeiro movimento de agressão; o Senhor da Guerra estava para conhecer o líder militar com nervos e a coragem de deixar um adversário passar incólume por suas terras para só depois atacá-lo.

Os instintos de Konnor gritavam que era isso que aconteceria. E ele deu ouvidos aos argumentos internos, frustrado pela sensação de impotência de ter uma carraca cheia de cavaleiros infernais sem ter o que fazer, caso a conquista de Krispínia começasse a ser travada no ar e no mar. Trevor certamente acreditava no poderio mágico das Torres para debelar o ataque aéreo de Baldúria; o próprio Senhor da Guerra, mesmo não gostando de admitir, considerava que a feitiçaria do Império dos Mortos seria suficiente nesse caso. Mas os bralturii tinham um papel mais estratégico para cumprir, uma função que aquele necromante jamais pensaria pois nunca deveria ter assumido um comando militar. Konnor estava empenhado em realizar o que fosse necessário para garantir a vitória, mesmo que fosse considerado um ato de traição. O triunfo de Korangar era tudo que importava.

Se o Barão Baldur concentrar seu ataque no ar, o baronato ficará menos protegido em terra firme.

O Senhor da Guerra deu uma última olhada para o céu azul, tão diferente do firmamento eternamente nublado, eternamente morto da Nação-Demônio, e até desejou que o castelo voador do inimigo fosse sequestrado com sucesso. Seria menos um obstáculo para a ideia que brotou em sua mente. Ele foi até o castelo de popa falar com o comandante da carraca.

— Grajda Bastor, leve o *Potenkor* para o litoral no primeiro ponto de desembarque que encontrar. Eu e os bralturii vamos seguir pela linha da costa, por terra.

O comandante, um homem de confiança do Comodoro Miranor, apenas aquiesceu e repassou a ordem para o timoneiro.

Com um sorriso no rosto largo, Konnor foi cuidar da preparação de sua tropa de elite e informar a Comandante Razya dos novos planos. Ela daria jeito de informar

aos outros oficiais leais na esquadra o que o *verdadeiro* líder militar de Korangar pretendia fazer.

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

Assim que a notícia da aproximação do Palácio dos Ventos chegou através das lanchas baleeiras, Baldur convocou Kalannar, Agnor e a esposa de Kyle, Enna, para aguardar na praia a chegada do castelo voador. A Guarda Negra recebeu ordens para manter afastados os curiosos, pois o alcaide sabia que os ânimos se exaltariam e que a Confraria do Inferno não mantinha um tom de voz baixo e a temperança ao discutir problemas.

O barão não tirou os olhos da pedra flutuante no céu, nem arredou pé da areia até a estrutura parar perto do chão. Uma gaiola metálica brotou da parte inferior da rocha gigante com um rangido alto e revelou Kyle e Derek Blak, que segurava Kendel nos braços, embrulhado em um cobertor. Enna berrou o nome do marido e correu para abraçá-lo; o rapaz parecia cabisbaixo, muito abatido e um pouco doente. Baldur nem se dignou a dar atenção para Kalannar — o svaltar exibia um sorriso cruel no rosto ao ver o alfar morto — e foi à frente para ajudar o guerreiro de Blakenheim com o corpo do líder dos rapineiros e apurar o que aconteceu.

Antes mesmo que o barão abrisse a boca, Derek já estava explicando.

— Um espião de Korangar. Ele enfeitiçou o Kyle e emboscou o Kendel. O puto está morto lá em cima.

O chaveiro olhou tristemente para Baldur enquanto acalmava a esposa, que o abraçava aos prantos.

— Eu sabia! — exclamou o assassino svaltar em um tom exultante que não combinava com o clima de luto do ambiente. — Temos que prender aquela laia toda de novo.

— Não — disparou Derek, bem irritado —, o sujeito já estava aqui desde antes de os refugiados chegarem. Ficou na Praia Vermelha espionando bem debaixo do seu nariz.

— E da Guarda Negra — disse Baldur.

Enquanto Kalannar torcia a cara, Kyle se dirigiu ao barão:

— Ele se fez passar por meu amigo. Eu fui acreditando, não sei como, até ele me pedir para levá-lo no castelo voador... com uma mentira qualquer... Desculpe.

A mão pesada de Baldur pousou suavemente no ombro do rapaz para apoiá-lo. Ele nunca tinha encontrado alguém com tanta coragem e um coração tão bom quanto Kyle; não seria aquele incidente, especialmente por ter sido causado pela

perfidia de Korangar, que alteraria a confiança e o carinho que o barão tinha pelo jovem chaveiro.

Antes que Baldur dissesse alguma palavra de apoio, Agnor se aproximou.

— Dominar sua mente simplória foi fácil para um vulturi — falou o geomante. — Especialmente se valendo de uma verzoga, como a que você está usando no pescoço.

Kyle baixou o olhar para o pingente e ficou assustado.

— Tenha calma, moleque, a gema está inerte — disse Agnor. — Ele não está vivo para acioná-la.

Ainda assim, o chaveiro arrancou o penduricalho do pescoço e fez o mesmo com o da esposa, ao se lembrar do presente duplo dado por Jenek.

— E o da Enna? — perguntou Kyle, temeroso.

— Uma simples bijuteria — respondeu o feiticeiro de Korangar, que mal olhou para o pingente da moça.

Baldur deixou de acompanhar a conversa e ficou observando o cadáver do elfo rapineiro, agora pousado no chão, pensando no que fazer com a tropa alada. Derek deixou o chaveiro contar o que aconteceu com as próprias palavras para Enna e se aproximou do barão, não sem antes lançar um olhar feio para Kalannar.

— Baldur — disse ele —, aproveitando que já estávamos no litoral, o Kyle e eu fomos em frente com o castelo voador e avistamos a Frota de Korangar encoberta por uma nuvem negra. Não achei prudente nos aproximarmos para contar.

Agnor conteve um calafrio, enquanto o cavaleiro dava toda atenção ao relato com uma expressão de urgência e preocupação. A reação do feitor-mor foi diferente.

— Vocês desobedeceram ao meu plano — ralhou Kalannar, sibilando de raiva. — Eu disse para despachar um batedor rapineiro, ao invés de se aproximar com essa pedra voadora nada discreta!

O guerreiro de Blakenheim se virou para o elfo das profundezas com o rosto vermelho de raiva e a voz alterada.

— Nós vimos a esquadra de longe e, francamente, Korangar já sabe do Palácio dos Ventos por conta do vulturi que *você* deixou agir livremente na Praia Vermelha, ou o desgraçado não teria roubado o castelo voador. Ou seja, *foda-se* se eles nos viram ou não. Dá no mesmo: Korangar está chegando.

Antes que o svaltar pudesse retrucar, Baldur o silenciou com um olhar severo. Com o baronato sob perigo real e imediato e um soldado fiel morto aos seus pés, a paciência dele para picuinhas e discussões mesquinhas estava mais do que esgotada.

— Vamos defender o que é nosso atacando esses filhos da puta primeiro — disse o barão. — Eu vou reunir as lideranças de nossas defesas, ver quem os elfos apontam como novo comandante para os rapineiros e partir com tudo contra Korangar.

Ele colocou novamente a mão no ombro de Kyle e falou:

— Baldúria precisa de você. Eu não queria pedir algo assim depois do que aconteceu, mas você consegue conduzir o castelo voador para nós?

O rapaz se empertigou, olhou Enna nos olhos e depois encarou os amigos um por um, os Confrades do Inferno, com quem ele invadiu cavernas com vermes gigantes e svaltares, lutou contra uma horda de demônios, invadiu o Fortim do Pentáculo e enfrentou Amaraxas, o Primeiro Dragão. De repente, encarar uma simples esquadra de navios pareceu um passeio pela praia.

— Para a Enna, para o pequeno Derek e para todos nós — respondeu Kyle, recuperando o ar juvenil e inabalável de sempre. — Vamos mostrar para Korangar que aqui é Baldúria.

Dito isso, cada um foi para seu canto, a fim de resolver os preparativos de guerra. Baldur foi o último a sair; ele mesmo levantou o corpo do elfo e lançou um olhar para o mar, repetindo mentalmente a última frase do rapaz.

Eles mostrariam para Korangar que ali era Baldúria.

CAPÍTULO 34

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

A pequena vila baleeira estava tendo o dia mais agitado de sua história desde que um castelo voador surgiu no meio da praça com a notícia de que um dragão estava a caminho. A Praia Vermelha tinha virado uma praça de guerra, com um contingente de orcs de um lado, refugiados de Korangar de outro, cavaleiros e soldados se preparando para o combate por toda a parte, e com a população correndo de um lado para o outro, prestando os serviços necessários para que os defensores de Baldúria pudessem efetivamente proteger o baronato. A única ausência notável era a dos elfos rapineiros, que já haviam voltado para Bal-dael a fim de realizar os preparativos de defesa da comunidade élfica e alimentar as águias gigantes antes de partir; Baldur enviou o corpo de Kendel acompanhado por um mensageiro para dizer que aceitaria quem quer que fosse nomeado o novo líder da tropa alada por indicação interna, mas deixou claro que não havia tempo para dias de saraus com leituras de poemas épicos ou danças celebratórias em homenagem ao morto.

O barão andava preocupado com a ausência de notícias da esposa. Ele dependia de estar diante de água parada no momento certo para receber uma mensagem de Sindel, mas a correria recente fez com que Baldur perdesse alguns possíveis contatos. Agora mesmo, depois de passar meia hora olhando impacientemente para uma bacia d'água em seus aposentos na Casa Grande, ele teve que se ausentar para resolver pendências do conflito vindouro. O barão já havia determinado que Sir Barney e Hagak coordenariam a operação conjunta das lanchas, com o refugiado Nimor como apoio ao ataque — segundo Derek, o rebelde korangariano tinha combatido ao lado das criaturas anteriormente e conhecia bem as embarcações do inimigo. Aquela parte vital da ação contava com três elementos experientes e estava bem encaminhada, mas ainda havia muita coisa para resolver antes que Baldúria se lançasse por mar e por ar contra o Império dos Mortos.

Como informar a Kalannar seus planos em relação ao papel do assassino svaltando no conflito.

Baldur sabia que o amigo era orgulhoso, mas também conhecia seu apreço pela lógica. Ele torcia que Kalannar enxergasse a racionalização por trás do que decidira, sem ter que apelar para a autoridade como barão.

Para amenizar o golpe, Baldur decidiu visitar o svaltar no gabinete do feitor-mor em vez de mandar chamá-lo, como forma de ele se sentir mais prestigiado. O cavaleiro grandalhão tinha um talento natural para lidar com personalidades distintas e fortes, e talvez por isso tivesse conseguido unir orcs, elfos e humanos sob seu comando. Casado com uma alfar, amigo de um svaltar, idolatrado por orcs... nem nos devaneios mais loucos como jovem escudeiro Baldur pensou que chegaria àquele ponto na vida.

Quando deu por si, o barão já havia passado pelo guarda à porta do gabinete do alcaide e se viu lá dentro, diante da mesa de Kalannar. O svaltar estava com os olhos negros fixos na papelada que esmiuçava a logística da operação, e com uma expressão invejável de regozijo no rosto branco em formato de cunha. Baldur sentiu pena de ter que encerrar aquela alegria com más notícias.

— Kalannar, temos que conversar a respeito do que você fará durante o ataque à esquadra de Korangar.

— Eu já tenho algo em mente — respondeu o svaltar, empolgado. — Após a confusão criada pelas lanchas com os orcs e os humanos, eu e a Guarda Negra invadiremos a nau capitânia e mataremos os líderes do inimigo. O refugiado que trouxe aqueles maltrapilhos para cá, o tal de Nimor, me confirmou que a frota contaria com uma embarcação de comando. O Agnor me ajudou na conversa... quem diria que ele se mostraria tão prestativo agora que finalmente não tem mais onde se esconder de Korangar!

— Eu tenho outra missão para você — disse o barão em tom amigável, sem que parecesse uma ordem. — Quero que proteja a Praia Vermelha. Se nós viermos a perder, que o Deus-Rei não permita, você levaria a população para a segurança de Bal-dael e depois até a colina onde vamos estabelecer as minas. Os korangarianos não nos perseguiriam assim tão no interior, caso almejem mesmo a tomada da costa de Dalgória.

De fato, o deleite no rosto de Kalannar partiu para algum ponto distante de Zândia; provavelmente foi parar em Tolgar-e-Kol. As delicadas feições élficas se contorceram.

— Eu não vou bancar a ama-seca de humanos, como vocês mesmo dizem, e muito menos vou me refugiar em uma comunidade alfar — falou ele em um sibilo inamistoso.

— Kalannar, uma batalha naval... — Baldur pretendia dizer que o svaltar seria inútil naquele contexto, mas mudou o discurso. — Você é um assassino e não um soldado, e não digo isso como crítica. Suas facadas já resolveram muitas questões para nós, inclusive devo a vida a uma delas. A minha própria *alma*. Mas... uma batalha naval não é lugar para você. O Agnor garante que perderemos muita gente

no mar por causa dos aquamantes do inimigo. Baldúria não pode perder seu alcaide. Eu não posso perder meu amigo assim.

O barão observou Kalannar considerando o argumento, ainda com uma expressão contrariada, e tentou aliviar o tom entre os dois.

— Eu não imagino você dando um pulinho para escapar de uma onda — disse Baldur com um sorriso.

— Eu posso flutuar até o castelo voador.

— Kalannar, convenhamos, esse combate vai ser um caos. Você realmente vai querer que eu mande um *elfo rapineiro* te resgatar boiando no mar?

— Vai fazer sol em Zenibar no dia em que eu precisar da ajuda de um alfar — rosnou o feitor-mor.

Baldur olhou para a papelada em cima da mesa, depois para a garra de Amaraxas em exibição ostentosa. Há cerca de uma década, eles foram pegos de surpresa com a urgência de enfrentar o Primeiro Dragão e quase foram derrotados, se não fosse a intervenção de surpresa dos elfos de Bal-dael. Agora havia mais tempo e recursos para se preparar — mas também muito mais coisa em jogo. Sempre parecia haver, na verdade. O barão não conseguia pendurar a espada e simplesmente aproveitar a paz que ele vinha conquistando.

O alcaide também aproveitou aquele momento de silêncio para ponderar a respeito da incursão aos Portões do Inferno, que ele planejou por anos a fio, mas cuja liderança cabia naturalmente ao irmão, um guerreiro de ofício. O jovem e orgulhoso Kalannar, porém, decidiu assumir o controle da campanha militar, exercendo a prerrogativa como primogênito da família, e incorreu no ciúme de Regnar. O irmão mais novo realmente levava jeito para a coisa, enquanto Kalannar apenas queria se tornar o mestre dos assassinos da Casa Alunnar. Baldur estava certo: combates eram um caos. O svaltar odiava as incertezas e a volatilidade da guerra. Por mais que se planejasse, nunca havia como cobrir todas as possibilidades — como demonstraram os anos de preparação para invadir os Portões do Inferno. Kalannar preferia assassinatos, uma experiência mais íntima e pessoal, um conflito em escala menor, por assim dizer. Era ali que ele se destacava. Não em um barco à mercê do oceano e de magias desconhecidas, contra inimigos sobre quem o svaltar sequer possuía informações.

Kalannar gostava de saber tudo a respeito de quem ele pretendia matar. E, naquela situação, o assassino svaltar tinha que admitir que não sabia quase nada.

Baldur notou o conflito no rosto do amigo, sem saber que ele já havia chegado a uma conclusão, e rompeu o silêncio revelando parte do que vinha pensando.

— Eu nunca participei de uma batalha naval; francamente, eu preferia enfrentar esses putos em terra firme, a cavalo, sem magia, sem desmorts ou demônios, somente no aço. Mas é raro escolher as condições ideais para uma guerra, e mesmo

assim elas fogem ao controle logo que a primeira espada é desembainhada. Korangar tem tudo a seu favor; até o elemento-surpresa nós perdemos por causa do espião deles. — O barão ergueu a mão. — Eu não estou te culpando, mas aconteceu. Agora é lança para a frente e esporear o cavalo.

— Em Zenibar, a expressão é “o si-halad que passou não volta atrás”.

— Verme gigante? — perguntou Baldur, sentindo um arrepio e uma antiga dor no corpo.

— Sim, si-halad, o mesmo bicho que te mastigou — respondeu Kalannar com um sorriso cruel. — Está combinado. Eu e a Guarda Negra ficaremos na Praia Vermelha para proteger a população. Afinal, se vocês todos morrerem e Korangar seguir adiante para Dalgória, eu vou ter muitas dívidas para pagar, e não vai ser fácil sem ter quem trabalhe e pague impostos.

O barão concordou com a cabeça e um sorriso, achando graça da lógica perversa do amigo svaltar.

Baldur passou o resto do dia no Palácio dos Ventos, que seria a arma principal de Baldúria no combate. Como as novas balistas ao redor do pátio e os modelos originais nos torreões precisavam ser guarnecidos, o barão selecionou alguns soldados para operar as primeiras e confabulou com Carantir e Sir Barney a respeito de quem ficaria responsável pelas balistas anãs. O meio-elfo e Brutus assumiriam uma delas, como fizeram durante o combate com Amaraxas, enquanto arpoadores de confiança do Homem das Águas assumiriam a outra balista anã, visto que ele próprio, que disparou o quadrolo que matou o Primeiro Dragão, estaria no mar com as lanchas que atacariam a Frota de Korangar. Levando em conta que os orcs ocupariam boa parte dos lugares nas lanchas, atuando como força de abordagem, Sir Barney estava com alguns homens sobrando e pôde selecionar três pescadores bons de mira para a segunda arma. O barão cumprimentou todos eles e esperou que a sacerdotisa anã Samuki, a companheira de Agnor, abençoasse as duas balistas nos torreões em nome de Midok, o Mão-de-Ouro. Lá embaixo, nos píeres da Praia Vermelha, o Capelão Bideus faria o mesmo com cada lancha, oferecendo as bênçãos de Be-lanor, o Navegante.

— Nunca imaginei que fosse viver para ver um meio-elfo, um ogro e três humanos operando armas anãs — resmungou Samuki.

— Eles fizeram bonito da última vez — disse Baldur. — E certamente vão se superar agora que contam com a proteção de Midok.

A sacerdotisa ergueu o olhar para o cavaleiro grandalhão, e a atenção se concentrou no cinturão com a fivela de vero-ouro que o identificava como um grão-anão, a maior honraria que um humano poderia receber de Fnyar-Holl... e que Agnor também usava. Samuki também jamais havia imaginado que viveria um

romance com alguém de outra raça, mas nem sempre o caminho que o Mão-de-Ouro indicava para a riqueza — a medida de felicidade na cultura anã — era o túnel reto que um fiel esperava; às vezes o caminho para o tesouro passava por uma caverna tortuosa que dava muitas voltas surpreendentes.

— Só batam mais e apanhem menos, é o que peço — falou a sacerdotisa. — Não quero passar o dia inteiro rezando para Midok curá-los.

Dito isso, ela se afastou para ir ao encontro do geomante korangariano, que estava pendurado em uma cadeirinha dobrável de metal, presa aos suportes do crânio gigante de Amaraxas, lançando encantamentos de proteção na rocha flutuante. Baldur se encolheu ao imaginar aqueles dois rabugentos, Agnor e Samuki, convivendo como casal. Kyle contava que eles viviam aos gritos na “Torre de Alta Geomancia”, sempre que os visitava. O barão bufou, pois o próprio relacionamento com Sindel também não era dos mais fáceis, ainda que fosse bem amoroso. Talvez esse fosse o preço de escolher alguém de outra raça como companheiro. Ele considerou voltar para os aposentos, a fim de esperar um contato da esposa, quando viu Derek Blak subindo às ameias do castelo voador.

— Ei, essa não é a capa do Kalannar? — perguntou Baldur ao ver o guerreiro de Blakenheim ostentando uma capa negra com símbolos arcanos nos ombros.

— É igual, mas não é a mesma — respondeu o recém-chegado. — É a capa do vulturi... do espião de Korangar. Tirei do cadáver do desgraçado. O resto dos itens dele eu entreguei para o Lenor identificar.

— Passou por cima do Agnor?

— Meu mago korangariano de estimação é mais fácil de lidar que o seu — disse Derek, rindo. — Falando nele, o que o Agnor está fazendo?

— Disse que cuidaria de reforçar o castelo voador como fez no combate com o Amaraxas — respondeu o barão. — Falando francamente, até eu que não entendo porra nenhuma de magia acho que será meio inútil termos um geomante em uma guerra travada no ar e no mar. Queria que a Sindel estivesse aqui.

— Sim, e a Rainha Danyanna também cairia bem. Eu avisei o Ambrosius das intenções de Korangar. Ele no mínimo deve ter despachado alguma mensagem para a Morada dos Reis, espero eu.

— Vamos presumir que estamos sozinhos — disse Baldur.

— Já somos mais do que éramos quando invadimos os Portões do Inferno. Temos orcs, alfares e até korangarianos conosco, Baldur. Se eu fosse o Od-lanor, diria que isso nunca aconteceu antes.

— Se você fosse mesmo o Od-lanor, saberia de alguma outra ocasião na história em que isso aconteceu antes. Aquele adamar falastrão vai fazer falta... mas vamos lutar com o que temos e torcer para que seja o suficiente — falou o barão olhando para a Praia Vermelha inteira lá de cima, observando a movimentação nas lanchas,

os soldados que se dirigiam para o Palácio dos Ventos, os que montavam defesas para proteger a vila na ausência das forças do baronato.

Baldúria estava quase pronta para ir ao encontro de Korangar. Faltava apenas a tropa alada de Bal-dael.

Baldur vasculhou o céu e notou um movimento que indicou que não faltava mais nada: uma revoada de águias gigantes se aproximava da Praia Vermelha. O bando circulou até pousar no pátio da rocha flutuante, mas duas delas se desgarraram e se empoleiraram nas ameias do fortim anão, próximo ao torreão guarnecido por humanos. Do torreão oposto, Brutus grunhiu em direção aos recém-chegados, com fome. Carantir precisou chamar sua atenção, e o ogro reagiu ficando quieto. Depois de anos de condicionamento mental através de magia, a criatura estava bem mais dócil, mas de vez em quando os velhos instintos bestiais afloravam, como agora. Carne de alfar era uma de suas iguarias prediletas nos tempos de ogro selvagem.

Uma das águias no torreão veio sem rapineiro; da outra, desceu um elfo arqueiro que se dirigiu para o barão. Era Miriel, veterano do combate com Amaraxas e da campanha contra os orcs de Dalgória. Baldur meio que imaginava que ele seria o escolhido entre os alfares para liderá-los. Um combatente excelente, que não fugia de nenhuma luta.

— Barão Baldur, consorte da Salim Sindel, os rapineiros de Bal-dael se apresentam para a defesa do lar ancestral do ramo Gora-lovoel.

— Bom Sol, Miriel, e que a luz do Surya guie seu voo e suas flechas — respondeu o cavaleiro, misturando a saudação de Krispínia com o cumprimento élfico que aprendeu com a esposa.

— Os rapineiros de Bal-dael reconhecem o Barão Baldur como seu novo líder — disse o alfar, gesticulando para a grande ave ao lado da própria montaria. — Aquela é Amithea, que serviu ao nosso bravo comandante Kendel, e agora é a *sua* águia gigante.

Derek, ao lado do amigo, se divertiu com a expressão de susto no rosto barbudo de Baldur e reconheceu o animal que o transportou na garupa durante o último voo do pobre elfo, que morreu pelas mãos do espião de Korangar.

— Ela já levou dois indivíduos fortes nas costas, Senhor Barão — falou o guerreiro de Blakenheim, usando o tratamento de nobreza diante de um subordinado, mas rindo mesmo assim. — Acho que aguenta o senhor.

— Não, mas eu não posso... Meu lugar é aqui no Palácio dos Ventos, liderando o ataque.

— Nós vimos como o senhor conduzia a Delimira. Poucos alfares voam como o senhor. O lugar do consorte da Salim Sindel é nos céus, liderando os rapineiros de Bal-dael.

— Senhor Barão, se me permite... — disse Derek, puxando o cavaleiro grandalhão pelo braço, e continuou a falar quando ficaram mais afastados do elfo, ainda que ele pudesse ouvi-los com a audição aguçada da raça. — Baldur, você não pretende ficar aqui em cima parado, dando ordens para as balistas, não é?

— Eu ainda não tinha pensado... — começou o barão, que de fato percebeu que ainda não havia se encaixado no plano de ataque, a não ser no papel de comandante.

Mas Baldur sabia que era um homem de ação, do tipo que avançava em carga ao lado dos companheiros. Ele não tinha lugar nas lanchas lá embaixo no mar, por uma série de motivos óbvios; ademais, aquele era o domínio de Sir Barney, o Homem das Águas. E ficar berrando das ameaças não apenas não combinava com Baldur, como seria um desperdício de suas capacidades marciais. Ele era mais efetivo em cima de um cavalo, indo de encontro ao inimigo, de espadão em punho. E na falta de um cavalo em um combate como aquele...

— Tem razão — concordou Baldur. — Derek, você pode assumir o comando do Palácio dos Ventos durante a operação?

— Só se você disser para o Kyle que ele e eu dividiremos o comando, porque ele não mudou nada em relação ao castelo voador — respondeu o guerreiro de Blakenheim com um sorriso, olhando para a abóboda de vidro e metal, onde o chaveiro examinava os controles acompanhado pelo kobold, como parte dos preparativos para a guerra.

— Combinado — disse o barão, devolvendo o sorriso.

Baldur cumprimentou o amigo e se virou na direção de Miriel, que fingiu não ter ouvido nada como bom subordinado. Os elfos da tropa alada eram excelentes guerreiros e donos de uma coragem sem igual. O barão se lembrava muito bem do próprio rapineiro diante de si, que havia arremetido contra Amaraxas para tentar arrancar uma das presas do monstro, a fim de refazer a Trompa dos Dragões. O crânio do Primeiro Dragão se encontrava ali mesmo no Palácio dos Ventos, símbolo da derrota de Amaraxas, enquanto Miriel permanecia vivo e vitorioso, empertigado em frente a Baldur.

— Miriel, é com muita honra que assumo o comando dos rapineiros de Bal-dael — disse ele, se aproximando de Amithea para montar nela.

— Levamos a vingança em nossas asas! Levamos a morte em nossas flechas! — bradou o elfo, repetindo o lema da tropa alada criada por Sindel.

Baldur, que achava arco e flecha uma arma desonrosa, ergueu a acha encantada ao subir na águia gigante.

— E eu levo a vingança e a morte nisso aqui também — falou ele, alçando voo e sendo seguido por Miriel.

Os dois seguiram voando enquanto Baldur se acostumava com Amithea e o elfo soprava uma trompa a fim de chamar o resto dos rapineiros para acompanhá-los.

Derek observou o bando de guerreiros alados com o olhar e, a seguir, se voltou com um sorriso para Kyle. Ele desconfiava que aqueles eram os últimos momentos de paz antes de a tempestade de Korangar cair sobre eles. *Não*, pensou o guerreiro de Blakenheim.

Era Korangar que sentiria a tempestade de Baldúria.

CAPÍTULO 35

LITORAL DE BALDÚRIA

Sob o céu azul do litoral da costa leste de Zândia, três formas aladas horrendas avançavam bem à frente da Frota de Korangar. As criaturas tinham asas e cabeças similares às de morcegos, mas o focinho chifrudo era tomado por olhos insectoides, que enxergavam em todas as direções. Os corpos esguios como cobras ondulavam pelas correntes de ar entre as batidas das asas, enquanto dois membros com garras se mantinham recolhidos ao tronco para facilitar o voo. Os demônios vultushaii, evocados e controlados pelos demonologistas a bordo do *Exor*, vasculhavam os arredores em busca das defesas áreas de Baldúria, sob ordens do Sumo Magus.

Durante a meditação no sarcófago, nos porões do galeão, Trevor havia recebido a mensagem mística de Korangar relatando que o espião não se comunicou mais com seus superiores; a recomendação do gabinete do Sumo Vulturi era que o líder das forças do Império dos Mortos considerasse um fracasso a missão de roubar o castelo voador de Baldúria. O baronato, pelo visto, manteve suas forças intactas, que ainda contavam com a tropa de elfos alados, segundo relatos anteriores do vulturi no local. E diante da informação de que o vigia no alto do cesto da gávea tinha visto algo estranho no céu, um único objeto grande que surgiu e desapareceu, o lich necromante desconfiou que poderia ser o castelo voador e mandou que a Torre de Demonologia despachasse os vultushaii. Os demônios voadores-observadores transmitiriam o que vissem para os feiticeiros em transe no convés do galeão korangariano, onde Trevor aguardava no momento.

As criaturas eram a antítese daquele cenário composto pelo mar azul-escuro embaixo, o verde intenso da costa ao lado, e a cobertura ensolarada do firmamento azul-celeste. Os vultushaii voavam com ódio de estar naquele ambiente radiante, preferindo singrar os céus negro-arroxeados da dimensão demoníaca de onde foram retirados, onde eram predadores vorazes. Por isso, eles estavam caçando com empenho redobrado o que os mestres mandaram, movidos pela fome de almas e pela expectativa da libertação.

Um dos demônios se agitou quando avistou um grupo de pássaros enormes ao longe. Os vários olhos insectoides captaram a imagem com uma acuidade impressionante, como se o bando de criaturas aladas estivesse a apenas um terço da distância — e essa mesma imagem foi vista na mente da demonologista em sintonia

com o vultushai. Sendo observada por Trevor com a infinita paciência de um desmorto, a mulher se dirigiu ao lich.

— Grajda Sumo Magus, avistei os elfos em suas montarias aladas — disse a feiticeira, com os olhos revirados, falando como se estivesse a léguas de distância. — Eles estão se aproximando, em breve nos verão.

— Grajda Sumo Magus — chamou outro demonologista no controle de um dos vultushaii —, há um *humano* entre eles. Voando à frente. De armadura reluzente.

O terceiro mago confirmou as informações quando o vultushai sob seu comando finalmente avistou o que os outros dois tinham visto.

Os olhos sem vida do necromante observaram o céu azul fora da penumbra da Pequena Sombra que avançava juntamente com a esquadra; foi um ato reflexo apenas, sem a mínima esperança de ver a tropa alada de Baldúria. Pelas informações que obteve do Sumo Vulturi, Trevor considerou que o humano deveria ser Baldur, o impetuoso barão que unificou humanos, elfos e orcs naquele canto irrelevante do mundo, e que agora seria o senhor tanto do próprio baronato quanto de Dalgória, o reino que Korangar pretendia tomar para si. Se o tolo estivesse se oferecendo daquela maneira para o inimigo, seria um desperdício não o matar de uma vez e deixar a região sem seu líder militar. E se não fosse ninguém relevante, de qualquer forma aqueles elfos voadores poderiam vir a atrapalhar, ainda que o lich considerasse que os aeromantes jamais deixariam que eles se aproximassem.

O trio de feiticeiros continuou em transe, enxergando através dos olhos dos demônios distantes, esperando uma decisão do líder, que não tardou a vir:

— Mandem um vultushai prosseguir até localizar o castelo voador; os outros dois devem atacar o humano prioritariamente, e depois quantos elfos conseguirem matar.

Os três demonologistas continuaram com expressões impassíveis, apenas concordaram com um “sim, Grajda Sumo Magus” e repassaram a ordem para as criaturas subjugadas. Duas delas foram contra os alvos avistados, enquanto a terceira desceu para passar por baixo do bando de pássaros gigantes e encontrar o que lhe mandaram. Nas mentes bestiais dos demônios voadores-observadores, a raiva pela condição de submissão aos humanos foi canalizada para as futuras presas. Almas seriam devoradas em breve.

Voando em cima de Amithea, Baldur julgou ter visto três pontinhos ao longe que talvez fossem aves marinhas no céu. Ele não sabia dizer se aquela altitude ou distância em relação à costa eram normais para os albatrozes ou pelicanos da Praia Vermelha, e ficou apertando os olhos a fim de conseguir identificá-los, até que a visão apurada do alfar que voava ao seu lado elucidou a questão.

— Senhor Barão, ali — apontou Miriel. — Três rushalins, dois deles acelerando na nossa direção. O terceiro mudou de rumo.

Baldur mal conseguiu enxergar tantos detalhes assim, mas o termo élfico para “demônio” o deixou alerta. *Claro que não seriam apenas alguns albatrozes perdidos.* Ao menos aquilo indicava que as forças de Baldúria estavam no caminho certo e logo encarariam o inimigo. Aqueles demônios deviam ser batedores ou a primeira linha de defesa.

— Há mais do que aqueles três? — perguntou ele.

— Não que eu veja, Senhor Barão. — O alfar nitidamente contraiu os olhos e observou o céu ao longe com mais atenção. — Não mesmo, senhor.

Baldur se voltou para trás e viu ao longe o Palácio dos Ventos em seu avanço lento e constante. As criaturas deveriam ser detidas antes que o avistassem. Os últimos demônios alados que atacaram o castelo voador deram muito trabalho. O barão se lembrou de algum alerta que Agnor ou Od-lanor deram a respeito de monstros daquele tipo, de que eram necessárias armas encantadas ou feitas de aço nobre para machucá-los, mas ele não tinha muita cabeça para detalhes do gênero.

— Eu acho que tenho comigo a única arma capaz de matar aqueles bichos — disse Baldur. — A acha do Rosnak é mágica.

— As pontas de nossas antigas flechas eram feitas de ossos tratados por alquimia, assim como as folhas das nossas letienas — explicou Miriel. — Desde a morte do Amaraxas, as *novas* flechas têm pontas feitas dos ossos do Primeiro Dragão, por orientação da Salim Sindel. São mágicas por natureza, segundo ela.

Um sorriso surgiu no rosto barbudo de Baldur, que se voltou para os demônios, agora finalmente visíveis dentro de seu limitado alcance de visão. Mesmo distante, a esposa feiticeira lutava ao lado dele, de certa forma. Armas desonrosas ou não, aquelas criaturas infernais provariam o poder das flechas dos rapineiros de Baldúria.

— Então ataquem aqueles dois que estão vindo para cima de nós — ordenou ele. — Eu cuido do que está se desgarrando.

Miriel prontamente obedeceu e gesticulou para os treze arqueiros alados que os seguiam. Todos passaram a controlar as águias gigantes com as pernas, enquanto os braços sacavam e preparavam os arcos e flechas. Baldur também se desgarrou da tropa e mergulhou atrás do demônio isolado, a fim de interceptá-lo.

Assim que os inimigos iniciaram os procedimentos de agressão, os vultushaii notaram os gestos, registraram instintivamente como perigo e deram uma última batida vigorosa de asas antes de recolhê-las junto aos corpos serpentiformes e começar a ondular no ar. Os elfos reconheceram que as criaturas se tornaram alvos mais difíceis de ser atingidos, mas não impossíveis. Em superioridade numérica, os rapineiros se espalharam para tentar cercar os rushalins no ar, com o cuidado de não criar uma área de fogo cruzado, mas sim um perímetro de morte para as presas. A primeira saraivada de flechas serviu para medir a distância e compensar a

velocidade relativa entre eles, bem como mirar no corpo delgado e agitado dos demônios. Algumas passaram raspando, outras se cravaram nas asas recolhidas, e apenas uma deixou um monstro ferido, mas não gravemente. Quando os rapineiros começaram a executar a segunda revoada, os vultushaii atacaram. As grandes asas de morcego se abriram, e os dois escaparam da zona de morte instantaneamente, indo em direção aos inimigos em meio à manobra de retorno. Os membros que funcionavam ao mesmo tempo como pernas e braços se estenderam, e as garras rasgaram violentamente dois rapineiros. Um foi arrancado da sela com o torso já dividido ao meio, enquanto outro teve a águia abatida com um golpe letal. Um colega rapidamente corrigiu o curso para salvar o alfar cuja montaria morta despencava com ele.

Tão rápido quanto reagiram, os vultushaii novamente bateram as asas e repetiram a manobra de recolhê-las junto ao corpo para em seguida ondulá-lo ao sabor das correntes de ar.

Miriel e os arqueiros alados de Bal-dael não esperavam uma movimentação como aquela; a tropa de rapineiros tinha sido criada e treinada para travar um possível conflito com a Garra Vermelha de Caramir, o genocida de estimação do Grande Rei Krispinus, quando humanos e elfos ainda estavam em guerra. Os alvos teriam sido cavaleiros presos a selas, fáceis de derrubar, e éguas trovejantes sem asas, pouco ágeis. Já aqueles rushalins...

— Fechem o cerco — berrou Miriel. — Não deem espaço para eles!

— Mas vamos nos acertar! — disse o rapineiro mais próximo.

— Então apenas um de nós dispara!

Os demônios tomaram a iniciativa de ataque e partiram para cima das presas mais próximas. Um rapineiro reagiu com uma flechada que acertou a asa de uma criatura antes que ela varasse seu tronco com a garra; o outro alfar preferiu se concentrar em desviar do ataque e foi bem-sucedido.

— Eles estão contra-atacando, *fechem o cerco!* — repetiu Muriel, lançando o olhar no céu à procura de Baldur.

Longe do embate entre o resto da tropa alada e os vultushaii, o barão se aproximou em alta velocidade do alvo e sacou a acha de barba. Assim como os outros dois, o monstro captou a intenção de agressão com a vista aguçada e executou a mesma manobra, abrindo uma distância ainda maior do inimigo, obedecendo a contragosto à ordem da demonologista de continuar em frente, rastreando. Em cima de Amithea, o cavaleiro humano praguejou por não possuir uma arma de arremesso... até se lembrar da propriedade mágica da acha que tinha sido de Rosnak. Ela tinha voltado para a mão de Baldur quando foi lançada contra um orc abusado, que desejou desafiar sua liderança, e de novo na comemoração no Recanto da Ajuda. Mas ali, naquela imensidão do vazio do céu, com o mar

gigantesco embaixo, parecia temerário arremessar a arma encantada e arriscar perdê-la.

E naquele momento, o barão se questionou: *quando foi que eu envelheci e me tornei esse guerreiro prudente?*

Com um urro de irritação pelo inimigo ter escolhido fugir em vez de enfrentá-lo, Baldur impeliu a águia gigante mais à frente e, quando considerou estar alinhado ao corpo ondulante do demônio, arremessou a acha com toda a força possível. A arma passou longe do demônio por um cavalo de distância...

... e felizmente retornou para a mão de um Baldur ainda mais irritado.

— Eu não levo jeito para essa *merda* — resmungou ele para a ave gigante e para si mesmo. — Vamos, Amithea.

A águia tinha sido a montaria de Kendel, o antigo líder dos rapineiros, e era a predadora mais experiente do bando. Ela também sabia singrar as correntes de ar e foi atrás da presa com a mesma irritação do humano em suas costas, indignada por conta de a vítima estar escapando. Amithea entrou no vácuo do demônio e começou a tirar a vantagem da distância e velocidade entre eles. Da parte do vultushai, o demônio finalmente localizou o que havia sido mandado encontrar — havia uma estrutura flutuando no céu, relativamente perto.

No convés da nau capitânia da Frota de Korangar, a demonologista em transe enxergou imediatamente o que o demônio voador-observador viu pairando no ar. Com a voz distante por conta da conexão mística, a feiticeira descreveu a estrutura para o Sumo Magus, que reconheceu o castelo voador de Baldúria.

Enquanto isso, no combate aéreo, Amithea finalmente colocou no vultushai, e uma das patas agarrou o rabo ondulante do corpo do inimigo. Por instinto, o demônio abriu as grandes asas e usou a guinada para se soltar, mas isso fez com que ele passasse rente à águia gigante... e rente à acha de barba empunhada por Baldur, que desceu a arma com toda a violência possível entre os chifres da criatura, bem no meio de vários olhos insectoides, cuja última imagem foi o rosto raivoso e barbudo de um humano que a banuiu de volta para o inferno.

Foi a mesma última imagem vista pela maga korangariana antes de desmoronar com o impacto do rompimento do elo sobrenatural entre ela e o vultushai.

O corpo do demônio nem chegou a se desmanchar no ar, e Baldur já estava girando o rosto a fim de localizar os rapineiros no céu, que ainda tentavam derrotar os monstros. O som do combate ajudou o barão a encontrá-los bem no alto, e antes mesmo de impeli-la, Amithea já havia começado a voar até as companheiras. A montaria e o cavaleiro já agiam como um ser só; por dentro, Baldur sorriu ao considerar a águia gigante embaixo dele. Os dois subiram em direção à luta encarniçada.

Os elfos alados finalmente tinham conseguido implementar a estratégia certa para conter os demônios, apenas se aproximando e se concentrando em desviar do alcance das garras compridas, enquanto um único rapineiro se responsabilizava por flechá-los. Uma das criaturas já tinha três flechas cravadas no corpo, mas nenhuma que causasse um ferimento letal; a outra encontrou uma brecha para escapar e abriu as grandes asas de morcego no vazio, porém esbarrou com a chegada repentina de Baldur e, quando mudou de curso, levou uma flechada certa na cabeça. O projétil, com a ponta feita de osso do Primeiro Dragão, rompeu a resistência mística da couraça e matou o demônio — ou, na verdade, destruiu sua manifestação terrena e devolveu o vultushai para a dimensão de onde fora evocado.

A criatura sobrevivente ainda tentou um último ataque, mas continuou cercada e foi atingida por um rasante de Amithea, que permitiu que o barão passasse rasgando com a acha encantada pelo dorso do demônio até a cabeça chifruda e cheia de olhos. Quando a arma saiu do corpo, o vultushai já estava se desfazendo no ar.

Os rapineiros se reagruparam; aquele que ficou sem montaria assumiu a águia gigante de um dos dois combatentes mortos na luta. Miriel se aproximou do líder humano e deu o relatório das baixas, com pesar visível no rosto élfico delicado. Acostumado ao convívio com os alfares e ciente da necessidade natural que soldados de qualquer espécie — fossem humanos, elfos, orcs ou anões — tinham de honrar companheiros caídos, Baldur aguardou que Miriel completasse uma pequena elegia aos rapineiros abatidos. O lamento em forma de poema declamado durou o suficiente para o Palácio dos Ventos ser visto a olho nu no horizonte.

— Temos que continuar caçando a frota inimiga — disse o barão ao fim da homenagem. — Aqueles demônios eram claramente batedores, e quem os controlava não deve estar longe.

Pouco tempo de voo depois, o rapineiro que voava no outro flanco de Baldur alertou:

— Vejo uma nuvem negra sobre o mar, destacada do céu.

— Não era o que procurávamos, Senhor Barão? — perguntou Miriel, ao lado do humano.

— Pelo que o Capitão Blak informou, sim. Agora vamos nos aproximar e ver o tamanho do problema. — Ele se dirigiu para um rapineiro. — Retorne ao castelo voador e mande que ele pare até voltarmos com as informações. Chegou o momento de ver a fuça feia de Korangar e saber como vamos bater nela.

Enquanto o elfo obedecia à ordem, os outros onze rapineiros e o líder humano rumaram em direção à nuvem escura que contrastava com o céu claro da região, afastando das mentes a ideia de que já haviam perdido combatentes antes mesmo de a guerra começar.

No convés do *Exor*, Trevor deu uma última olhada para um ponto distante do céu, deixou os demonologistas caídos atrás dele, desmaiados por causa da interrupção do contato místico com os vultushaii, e se aproximou do comandante da esquadra.

— Grajda Comodoro, os inimigos foram avistados e estão a caminho — disse o lich em uma voz pigarrosa e sem emoção. — Dê ordem de parada total para as dromundas. O *Exor* seguirá em frente para enfrentar as forças de Krispínia com o poder das Torres de Korangar.

Miranor estranhou o comando e se viu sem jeito de contradizer uma ordem direta do líder da invasão, mas não teve escolha.

— Grajda Sumo Magus, o *Exor* ficaria sem o apoio da frota...

— Os videntes previram que as dromundas sofrerão um ataque por mar — explicou Trevor com os olhos mortos voltados para as belonaves lá atrás. — Elas carregam o exército de Reanimados que vai nos garantir um reino. São nosso bem mais precioso e devem ser preservadas. O *Exor* bastará para conter o inimigo sem arriscar nossas tropas.

A seguir, o necromante se virou para o comandante lentamente, e a voz dessa vez saiu assertiva, imbuída de um vigor sobrenatural.

— Que essa seja a última vez que o senhor refuta uma ordem minha, Grajda Miranor. Ao menos *em vida*, logicamente.

— Salve, Exor — disse o Comodoro, prontamente.

— Salve, Exor — respondeu o lich, voltando à calma gélida anterior.

O Exor, de fato, vai nos salvar, pensou Trevor.

CAPÍTULO 36

LITORAL DE BALDÚRIA

A tropa de rapineiros se aproximou do que tinha sido apenas uma grande nuvem negra no céu, mas que agora se apresentava como um gigantesco nevoeiro escuro sobre o mar, como uma campânula de neblina encobrindo alguma coisa — e Baldur bem sabia que a Frota de Korangar estava escondida ali, embaixo daquela cobertura que com certeza era oriunda de feitiçaria, mesmo para seus olhos leigos. Mas os defensores do baronato não chegaram até ali com duas baixas para voltar sem ter visto nada. Magia ou não, o barão saberia o tamanho e a composição da esquadra inimiga.

Ele estava prestes a ordenar que os rapineiros circundassem o nevoeiro antes de penetrá-lo quando um deles notou e apontou para uma silhueta quase invisível surgindo na borda da bruma negra. Somente a visão aguçada de um elfo conseguiria discernir alguma coisa naquela massa turva, mas subitamente começaram a surgir pontos brilhantes na névoa que chamaram a atenção de Baldur.

E os pontos brilhantes viraram relâmpagos que saltaram na direção dos guerreiros de Baldúria.

O raio cegante passou perto do cavaleiro humano e atingiu mortalmente um elfo na fila detrás; outros dois tiveram o mesmo fim enquanto alguns relâmpagos cruzaram o vazio, sem fazer vítimas. Imediatamente, a tropa alada inteira se dispersou em manobras evasivas, mas o voo começou a ser prejudicado quando o ar em volta da neblina ganhou força e o vento passou a açoitá-los com selvageria. As águias estavam tendo dificuldade para bater asas e foram arremessadas para longe, com os alfares em cima lutando para se manter nas selas.

Baldur e Miriel gesticularam para os companheiros mais próximos, uma vez que estava impossível ouvir ou ser ouvido. A tropa tinha sido espalhada e subjugada pelos elementos, e novos pontos de luz surgiram no convés do navio que agora havia saído completamente do nevoeiro escuro — um imenso galeão de velas negras e entalhes prateados que cintilavam em contraste com a madeira escurecida. Os relâmpagos não foram certos desta vez, pois o vento forte tornava os rapineiros alvos muito erráticos, mas o recado de Korangar tinha sido passado, recebido e assimilado.

Os defensores de Baldúria seriam dizimados se continuassem ali.

Quando recuperou o controle de Amithea, o barão sacou a trompa de comando presa à sela, tomou fôlego e soprou a plenos pulmões o comando de retirada. Ele se sentia irritado, derrotado, humilhado, triste — uma sucessão de sentimentos ruins dentro do peito de quem esperava ter dado um simples rasante pela esquadra inimiga, causado algum salseiro e voltado com as informações necessárias para implementar um plano de ataque. Agora, Baldur estava retornando com o rabo entre as pernas, com sete baixas na tropa de rapineiros sob seu comando, e com a certeza de que ela seria inútil no combate vindouro, pelo menos até que o poderio mágico de Korangar fosse neutralizado. Ele pensou em Sindel, mas, sem contato com a esposa feiticeira, teria que se contentar com Agnor.

Fugir com esse pensamento na mente foi mais frustrante do que ver a missão de reconhecimento fracassar.

Na nau capitânia de Korangar, Trevor observou os aeromantes apoiados na amurada. Os feiticeiros elementalistas do ar estavam exaustos por causa do esforço de moldar a Pequena Sombra a fim de esconder as dromundas e depois atacar a tropa aérea inimiga. O necromante gesticulou para que os alquimistas se aproximassem com beberagens fortificantes, com o intuito de recuperar os aeromantes para o conflito; ele sabia que aquela tinha sido uma mera incursão para espiar as forças da Nação-Demônio e que em breve o famoso “castelo voador de Baldúria” chegaria de fato. Para conter o ataque por mar previsto pelos videntes, o Sumo Magus mandou que os aquamantes ficassem a postos. Como a esquadra se encontrava em parada total, os feiticeiros elementalistas da água estavam relativamente descansados em comparação com os colegas que controlavam o ar.

Os recursos das Torres de Korangar tinham que ser usados com parcimônia e sabedoria, e isso Trevor tinha de sobra. Ele contemplou os magos à disposição no convés, mas interrompeu o raciocínio estratégico ao sentir novamente o contato intruso da mesma emanção de ódio que havia percebido anteriormente, quando esteve meditando dentro do sarcófago no porão do galeão, só que agora com mais intensidade. O sentimento vinha de criaturas que estavam mortas e desejavam ser reanimadas para se vingar. E a emanção não somente estava mais forte, como mais *próxima*. Visto que as belonaves korangarianas estavam paradas, isso significava que a fonte do rancor e da ânsia por revanche estava a caminho.

O lich necromante deu as últimas ordens necessárias para os magos e o Comodoro Miranor, e a seguir se retirou a fim de realizar um ritual que elucidasse aquele mistério — e que o permitisse usar as criaturas a favor do Império dos Mortos, se fosse o caso.

PALÁCIO DOS VENTOS, LITORAL DE BALDÚRIA

Ao se aproximar do castelo voador, Amithea deu um rasante e pousou diante da entrada do fortim, juntamente com o que sobrou da tropa dos rapineiros. Do alto das ameias, Derek Blak viu o gesto de Baldur, que apontou a grande abóbada de vidro e metal atrás dele, indicando que haveria uma reunião na Sala de Voo. Era curioso, visto que as discussões de combate geralmente se davam no salão comunal, no térreo, sob o olhar das cabeças de dragões abatidos havia séculos pelo Palácio dos Ventos. O barão provavelmente queria envolver Kyle, que continuava no comando da rocha flutuante ao lado do kobold, na conversa. Pela maneira com que Baldur desceu intempestivamente da águia gigante e entrou no fortim anão com passos largos e pesados, ele não trazia boas notícias. O rapineiro Miriel já havia retornado com o relato de duas baixas no primeiro encontro com as defesas de Korangar, e o guerreiro de Blakenheim notou o número ainda mais reduzido de elfos arqueiros que voltaram da incursão — outro mau sinal. Derek olhou para o interior da abóbada e, antes de sair das ameias, abriu um sorriso para o rapaz compenetrado na gaiola de controle do Palácio dos Ventos, com a suspeita de que o ambiente ficaria pesado em breve.

Baldur entrou na Sala de Voo acompanhado por Agnor, que ele catou no meio do caminho, e contou o que ocorreu. Assim que ouviu o relato, Derek confirmou sua desconfiança anterior: o ambiente ficou soturno, ainda que o salão dos mapas estivesse exposto ao brilho do sol.

— Os aeromantes devem estar muito cansados por controlar a natureza daquela forma — opinou o geomante, quebrando o silêncio.

— Mesmo assim, pretendo poupar os rapineiros para um momento de maior necessidade — disse Baldur. — Não vou arriscá-los novamente. Aqueles magos filhos da puta quase destruíram a tropa mais rápido do que o Amaraxas. Vou mandar o Sir Barney abordar a nau capitânia e matar os feiticeiros para termos uma chance.

— Aí os aquamantes farão com as lanchas o mesmo que os aeromantes fizeram com os rapineiros — falou Agnor. — Eu *disse* que isso aconteceria na última reunião, e você não me deu ouvidos. O sangue dos elfos mortos está nas suas mãos, Baldur, e você terá o sangue dos pescadores e orcs também se não me escutar outra vez.

O barão pareceu ficar com o dobro do tamanho, bufou, olhou feio para o korangariano... mas não disse nada. Por dentro, ele sabia que o feiticeiro irritante estava certo. Baldur tinha sido superado pelo inimigo no primeiro confronto e não estava lidando bem com isso, especialmente por causa das baixas. *Talvez esse fosse*

o motivo de a reunião só envolver os Confrades do Inferno; ele quis se sentir à vontade para admitir erros e pedir ajuda, pensou Derek.

— Isso vai me atormentar para sempre, mas é um lamento para outra ocasião — disse Baldur, igualmente incomodado por ter que dar o braço a torcer para Agnor. — Vou manter as lanchas na reserva também. Não sei o que nos aguarda sob a cobertura do nevoeiro. Se essa fosse uma guerra tradicional em terra firme, eu diria que aquilo seria como uma floresta que esconde uma tropa reserva de cavaleiros. Já estive presente em muitos combates vencidos assim, surgindo como elemento-surpresa.

— Pelo que vi em Kangaard, suponho que eles estejam escondendo as dromundas com desmorts lá dentro — falou Derek —, mas não há como saber *o que mais* possa estar encoberto. É possível neutralizar aquela névoa, Agnor?

— Se fosse evocada por um único aeromante, ainda que seja outro elemento, eu teria boa chance de conseguir — respondeu Agnor. — Seria apenas o embate de um feiticeiro contra outro, mas, no caso, pela descrição do Baldur, eu calculo que haja pelo menos dez aeromantes em ação coordenada, tendo realizado um grande ritual. Até para mim é impossível.

A expressão azeda do korangariano se juntou ao semblante frustrado do barão. Ambos estavam admitindo limitações e erros e não estavam gostando, especialmente diante de um revés que apontava para uma futura derrota. O inimigo parecia invencível.

— E aquela sua ideia de usar o castelo contra os barcos, Baldur? — disse Kyle, se manifestando pela primeira vez. — As ondas não nos atingem aqui em cima, e duvido que eles conjurem uma ventaria tão poderosa capaz de deter uma pedra gigante. Não comigo e o Na'bun'dak no controle.

O kobold soltou um guincho animado do alto da gaiola de controle, que se somou ao semblante radiante do rapaz. Para aqueles dois, não havia má notícia que tirasse a confiança deles no Palácio dos Ventos e na própria condução da estrutura. Ter enfrentado e derrotado um dragão dava esse tipo de firmeza e otimismo. Derek não evitou um sorriso.

— Também considere isso no caminho para cá — falou o barão em tom raivoso, apontando para fora, com um ar de decisão tomada. — Sim, isso mesmo. Vamos usar o castelo voador como um cravo no casco de um cavalo. Vamos martelar em cima daquele navio cheio de magos desgraçados até ele se despedaçar e afundar. Depois, vamos repetir isso com todas as outras embarcações, não importa quanto tempo leve, até que eles voltem correndo para Korangar ou estejam todos no fundo do mar. Cansei dessa merda.

Baldur lançou um olhar desafiador para Agnor, que foi contra um plano parecido com esse na última reunião, como se o provocasse a contestá-lo novamente. Em vez

disso, porém, o feiticeiro mudou de tom.

— A integridade elemental da pedra *deve* aguentar, segundo minhas últimas análises místicas. E eles terão um número reduzido de geomantes a bordo, se é que trouxeram algum para uma operação naval... e eu certamente sou mais poderoso que qualquer outro ex-colega das Torres de Korangar.

— Você consegue fazer essa manobra, Kyle? — perguntou o barão.

— Sem problema algum — respondeu ele, empolgado. — É como se eu fosse pousar na praia, só que vou pousar no mar esmagando um navio embaixo da gente.

Baldur e o rapaz deviam ter compartilhado a mesma imagem mental da belonave inimiga sendo feita em pedaços pelo peso descomunal da pedra flutuante, porque abriram um sorriso ao mesmo tempo.

— Ótimo, vamos dar início então à Operação Cravo — disse o barão. — Eu vou voar até o Barney para informá-lo de que as lanchas ficarão na reserva. Sei que ele e os orcs não vão gostar de ficar de fora da ação, mas ninguém mais vai morrer inutilmente contra Korangar. Eles e os rapineiros terão sua chance matando os korangarianos que estiverem tentando sobreviver a nado.

Baldur olhou para os três Confrades do Inferno presentes com uma expressão decidida e saiu da Sala de Voo com os mesmos passos largos e pesados com que entrou. Kyle subiu a escada de quebra-peito que levava à gaiola circular de onde dividia o comando do castelo voador com o kobold e começou a trocar ideias com a criatura a respeito das manobras necessárias para realizar a tal “Operação Cravo”. Ele fechou o punho e desceu sobre a mão espalmada, para explicar melhor o conceito para Na’bun’dak, que reagiu com o que devia ser uma risada em kobold, com os olhos reptilianos brilhando.

Derek deixou o recinto meio taciturno, uma reação que não escapou à observação de Agnor, que o seguiu pelo corredor.

— Você não parece depositar muita fé no plano do nosso “barão”... — comentou o mago em korangariano, aproveitando a oportunidade.

O guerreiro de Blakenheim sentiu que precisava desabafar; preferia que Jadzya estivesse ali com ele em vez de ter ficado com os refugiados, e certamente não escolheria *Agnor* como ombro amigo. Mas o geomante era parte daquela história desde o início, por bem e por mal, e entenderia melhor do que ninguém.

— Não muita, na verdade. Acho que... — Derek pensou em comentar que a sabedoria e temperança de Od-lanor estavam fazendo falta, mas tinha noção do desprezo que Agnor nutria pelo bardo — ... que o Baldur é um ótimo líder, isso já está mais do que provado, mas falta agir com a cabeça de vez em quando...

— É para isso que o svaltar serve — falou Agnor. — Aqueles dois se complementam. O Kalannar só pensa no resultado; o Baldur só pensa nas pessoas. Não sou um admirador em especial do elfo das profundezas, e ele se dá mais

importância do que merece, mas o Kalannar funciona como o contraponto à inocência daquele ignorante simplório. É como um encantamento, um encadeamento ritmado de palavras arcanas de poder. E agora alguma coisa está faltando para a magia dar certo...

O guerreiro de Blakenheim ficou surpreso, não só pelas palavras de Agnor como por ele ter falado tanto a respeito de outro assunto que não fosse a própria pessoa ou o próprio poder. E se viu obrigado a concordar com o korangariano rabugento e mesquinho, o que o deixou novamente abismado. Todos os momentos de triunfo da Confraria do Inferno nasceram de um plano em conjunto do cavaleiro humano e do assassino svaltar... com Od-lanor agindo como fiel da balança entre os dois.

Agora ele temeu que aquele desequilíbrio levasse Baldúria à derrota.

— Então só nos resta torcer — respondeu Derek Blak — para que a nossa magia seja mais forte que a do inimigo.

Ele se retirou para coordenar a ação dos soldados nas balistas, sentindo a cabeça mais quente do que no início da reunião.

CAPÍTULO 37

PALÁCIO DOS VENTOS, LITORAL DE BALDÚRIA

A grande redoma de neblina finalmente já estava visível por todos os ocupantes do Palácio dos Ventos. Kyle havia anunciado pelos tubos de comunicação assim que avistou o inimigo, e Baldur e Derek correram para deixar as defesas a postos. Os rapineiros, não querendo ficar ociosos, pediram uma função ao líder, e o barão colocou os elfos arqueiros na operação das balistas ao redor do pátio, dividindo o serviço com os soldados. Os alfares certamente tinham mais precisão e acuidade visual que os humanos, que por sua vez eram mais fortes no municiamento e acionamento das balistas. Juntas, as duas raças trabalhariam melhor nas armas, e os rapineiros se sentiriam úteis. O plano era que os quadrelos conseguissem atingir os magos korangarianos no convés da nau capitânia para impedir que lançassem encantamentos contra o castelo voador.

Mas as defesas de Baldúria tiveram que entrar em ação bem antes disso.

Foi Agnor que alertou a respeito do perigo, minutos antes de os olhos élficos nas balistas perceberem o problema que se aproximava. Acompanhado por Samuki, ele foi procurar Baldur nas ameias, onde o cavaleiro blindado vasculhava o oceano com um olhar fixo e ansioso.

— Uma horda de demônios da espécie gamenshai está vindo em nossa direção — disse o feiticeiro.

— Do tipo que atacou os rapineiros antes? — perguntou o barão, sem entender as nomenclaturas arcanas.

— Pelo que você descreveu, não. Esses são demônios alados maiores, criados para combate. Pela quantidade de criaturas a caminho, os demonologistas devem estar exauridos. Eu consigo banir alguns, mas não todos, e ficarei igualmente exausto para cuidar da rocha flutuante.

— Eu preparei um queijo especial para você que o levantaria dos mortos — disse Samuki para Agnor. — E um mingau fortificante também, abençoado por Midok.

— Poupe suas forças — falou Baldur. — Pelo jeito, vou ter que decolar com os rapineiros outra vez.

— Vocês serão *massacrados* — rosnou o korangariano. — Flechas são armas delicadas contra a couraça e o tamanho dos gamenshaii, não importa que estejam

com ossos de dragão na ponta. Nem essa sua acha orc, aí na cintura, faria grande estrago.

A sacerdotisa indicou com o rosto as duas armas anãs ancestrais que guarneciam os torreões e falou:

— Midok abençoou as balistas. Elas darão cabo dos demônios.

— Eles são muitos para... — começou Agnor, que foi interrompido por dois alertas, quase simultâneos.

— Rushalins! — berrou Miriel lá embaixo, no comando de uma balista.

— Tem um bando de monstros no céu! — irrompeu a voz de Kyle por um tubo de comunicação. — Estão vindo rápido para cá!

Baldur olhou para o conjunto de balistas comuns lá embaixo, as “mata-cavalaria”, e se voltou para a anã.

— Você pode, digo, *Midok* pode abençoar aquelas armas? — perguntou o barão, apontando para elas.

Samuki torceu o rosto miúdo e delicado, com uma leve penugem facial, sem o buço farto que outras anãs ostentavam. Ela tinha um pouco de vergonha da aparência, um dos motivos de ter escolhido uma vida fora da sociedade de Fnyar-Holl e um companheiro humano que não a julgasse por isso.

— A benção do Mão-de-Ouro não deve ser concedida a objetos de manufatura inferior, a não ser que haja uma *compensação* que...

— Senhor Barão, suas ordens? — gritou Miriel no pátio.

— Baldur, vou para cima ou recuo? — A voz de Kyle saiu novamente pelo tubo nas ameias.

Agora a massa de silhuetas demoníacas estava visível até para Baldur. As criaturas eram *grandes* mesmo. O barão nem parou para ver os detalhes, apenas mandou que Kyle recuasse. Eles precisavam ganhar tempo para que a anã gananciosa fizesse o que tinha que fazer. Ela e Agnor realmente faziam um casal perfeito.

— Samuki — disse Baldur impaciente, passando a manopla pelo rosto barbudo —, pelo amor que Midok tem por ouro, desça e conceda a bênção de seu deus às nossas balistas.

Agnor posicionou o corpo para que o barão não o visse e se virou para ela com um olhar de súplica. A sacerdotisa entendeu que ele também corria risco — que *os dois* corriam risco, na verdade. Ela ergueu o rosto para o humano blindado que era, afinal de contas, um grão-anão reconhecido e abençoado por seu deus.

— Está bem — falou Samuki. — Apenas avise ao svaltar que ele vai abrir os cofres depois dessa.

A sacerdotisa de Midok desceu das ameias com o máximo de rapidez que as pernas curtas permitiam, seguida pelo geomante de Korangar. Baldur permaneceu

ali em cima, a fim de coordenar os disparos das duas balistas anãs dos torreões; mesmo que elas fossem insuficientes para deter a horda alada, era melhor do que simplesmente recuar. O barão ficou dando ordens na balista manejada por arpoadores da Praia Vermelha, homens de confiança de Sir Barney, enquanto Carantir e Brutus, mais experientes, operavam a outra arma sozinhos. Os quadrelos saíram deixando um rastro dourado no céu, sinal da benção de Midok, em direção ao bando de demônios que se preparava para mergulhar contra o castelo voador. Baldur viu dois gamenshahi serem trespassados e morrerem na mesma hora. Com a proximidade, o barão teve que admitir que as flechas realmente teriam dificuldade em derrubá-los, pois os monstros eram parrudos e revestidos por uma carapaça ossuda grudada à pele grossa sobre músculos protuberantes. Ele agradeceu por essa espécie não ter saído dos Portões do Inferno durante o primeiro voo do Palácio dos Ventos, pois, na ocasião, eles não conseguiriam matar demônios tão fortes apenas com espadas. Mas os quadrelos das armas anãs tinham varado a pele de Amaraxas, o Primeiro Dragão, e as balistas lá embaixo — já sendo freneticamente encantadas por Samuki, como o barão percebeu — foram feitas para derrubar cavalos e cavaleiros blindados.

Koranger podia ter surpreendido Baldúria no primeiro confronto, mas o pequeno baronato também guardava surpresas para o inimigo.

— Kyle — disse Baldur pelo tubo de comunicação, enquanto a equipe de pescadores remuniciava a balista, em sincronia com a arma do torreão oposto —, recue mais e suba o castelo. Alinhe o pátio com os demônios, para mantê-los no alcance das armas.

Balistas eram pesadas e tinham ângulo de disparo limitado; a mira não podia ser corrigida com a rapidez e o alcance de um arco e flecha. Se os monstros se espalhassem ou viessem muito por cima, elas não teriam como disparar. Felizmente, não apenas Kyle era hábil no controle do Palácio dos Ventos, como aqueles gamenshahi eram tão estúpidos quanto fortes. Ainda que mais outros dois companheiros acabassem de ter sido alvejados e mortos pelas armas do castelo voador, eles não alteraram o mergulho inicial, apenas rugiram com mais ódio e bateram as asas triplas que sustentavam o voo dos corpanzís.

Sob o comando de Miriel, as primeiras balistas abençoadas pela sacerdotisa anã efetuaram disparos contra a massa de demônios que já estava prestes a alcançar o Palácio dos Ventos. A mira dos rapineiros foi precisa, como se esperava deles. Um por um, os gamenshahi foram sendo abatidos. Derek e Agnor deram segurança para Samuki e os rapineiros, atraindo para si os primeiros monstros que chegaram. O feiticeiro de Koranger terminou um cântico mágico na língua infernal, e as palavras nefastas de poder chamaram a atenção de um gamenshai que havia passado pela zona de abate antes que ele atacasse uma equipe de rapineiros. A criatura,

mentalmente confusa pelo encantamento de Agnor, ensejou um rasante para cima dele, mas o guerreiro de Blakenheim estava de prontidão com os gládios encantados nas mãos. Ele se adiantou e abriu dois talhos no ventre carnudo do demônio, mas sentiu a resistência do couro grosso e não penetrou em nada vital. O gamenshai, ainda aturdido e tentando se concentrar em Agnor, desferiu um golpe a esmo, que teria dividido Derek ao meio se tivesse acertado. Ele se esquivou da pata, entrou na guarda do monstro e cravou um gládio na garganta exposta, embaixo da bocarra. Quando o guerreiro puxou a lâmina, o demônio já estava em processo de se desmanchar.

Ao redor de Agnor e Derek, a revoada de demônios tinha sido contida pela ação das duas balistas anãs no alto dos torreões e pelas mata-cavalaria no entorno do pátio do Palácio dos Ventos. O rastro dourado dos últimos projéteis ainda cintilava no ar enquanto os gamenshais abatidos por eles eram banidos para a dimensão demoníaca de onde foram convocados pelos korangarianos. Da boca dos defensores de Baldúria saíram manifestações de comemoração, indo de uma canção élfica de vitória aos simples impropérios berrados pelos humanos.

Eles conseguiram a primeira vitória no exato momento em que o castelo voador finalmente avistou a Pequena Sombra que escondia a Frota de Korangar. Empolgado, Kyle alertou Baldur, que recebeu a confirmação dos rapineiros na borda da pedra flutuante, ainda em meio à celebração pela derrota dos demônios, desta vez sem baixas para o lado do baronato.

O barão se virou para o chaveiro e desceu a manopla blindada no ar, num gesto simulando uma martelada, dando o sinal para o início da Operação Cravo. Como que em resposta ao golpe, o Palácio dos Ventos tremeu e sofreu um solavanco sem sentido, uma vez que Kyle ainda não havia alterado o curso para realizar o ataque.

O castelo voador sacolejou uma segunda vez, e um rangido metálico acompanhou as exclamações de susto de quem tentava se equilibrar. Em seguida ao ruído agudo, veio o som ensurdecido de um urro gutural que ecoou como se contivesse todo o ódio do mundo e desse voz a um sentimento de vingança imensurável.

Os defensores de Baldúria não ouviam aquele rugido sobrenatural há quase uma década, mas era inesquecível.

Era o urro de Amaraxas, o Primeiro Dragão.

O Comodoro Miranor retirou novamente o *Exor* da cobertura da Pequena Sombra como havia sido instruído pelo Sumo Magus Trevor. No convés, o lich necromante continuava em transe, com os braços esqueléticos apontados para o céu, realizando um gestual arcano. O comandante da nau capitânia da Frota de Korangar ergueu o olhar e acompanhou a direção para onde Trevor apontava. O que ele viu

impressionou até mesmo um homem nascido e criado em um reino onde o convívio com desmorts era natural, onde feitos mágicos eram lugar-comum: um crânio gigantesco de dragão se debatia furiosamente em uma estrutura de metal presa a uma rocha voadora de proporções monumentais. A visão de Miranor, apurada em anos de navegação, custou a absorver todos os detalhes da cena, e ele se permitiu uma exclamação de surpresa. O comodoro havia sido informado de que eles iam contra um “castelo voador”, mas não espera ver *aquilo* — e muito menos a cabeça descarnada de um dragão do tamanho do *Exor* ganhando vida graças aos poderes do Sumo Magus.

Trevor também nunca havia sonhado reanimar uma criatura daquela magnitude. Séculos de estudo necromântico confluíram para aquele momento apoteótico, e o lich necromante se encontrava dividido entre o êxtase e a exaustão. Conduzir a transição da morte para aquele novo estado de existência estava exigindo tudo que o Sumo Magus tinha para oferecer, e havia mais criaturas querendo fazer a mesma passagem...

Na Sala de Voo, Kyle levou um susto sem tamanho quando o Palácio dos Ventos estremeceu como se tivesse colidido. Mas não havia *como* o castelo voador ter batido em alguma coisa em pleno ar, sem nada ao redor. A mente logo imaginou algum efeito mágico lançado pelos korangarianos, algo que ele não conseguia enxergar de dentro da abóbada no topo do fortim, do alto da gaiola de controle. Ele trocou um olhar intrigado com o kobold e observou os indicadores darem sinal de que havia algo de errado com o sistema de condução. O rapaz se voltou para os tubos de comunicação, dividido entre perguntar para Baldur o que estava acontecendo lá fora ou entrar em contato com alguém na sala das caldeiras, a fim de averiguar se havia algum problema lá embaixo, mas o gesto foi interrompido por um som que ele torceu para nunca mais ouvir na vida.

O urro de Amaraxas fez tremer novamente toda a estrutura de vidro e metal que protegia os dois operadores do Palácio dos Ventos. Ao se recuperar do susto, Kyle se virou imediatamente para Na'bun'dak, que da última vez que ouviu o som do monstro havia entrado em pânico e abandonado o posto. O kobold dava sinais de que novamente cederia ao temor primal que sentia em relação ao Primeiro Dragão e estava começando a sair do assento, mas foi detido pelo tom de voz do amigo humano.

— Na'bun'dak! — gritou Kyle. — Não saia daí!

A criaturinha soltou um guincho assustado e se encolheu, olhando nervosamente para a saída da gaiola e a porta da grande câmara, por onde ainda pretendia escapar.

— Na'bun'dak! Aqui é o melhor lugar para se proteger — disse o chaveiro, com a voz firme, mas em tom amigável, ainda que não acreditasse que Amaraxas

pudesse ter voltado dos mortos. — Nada aconteceu com você da última vez, lembra?

Enquanto o kobold concordava com a cabecinha reptiliana, para alívio do companheiro, Kyle decidiu chamar Baldur, a quem conseguia enxergar nas ameias, mas outro solavanco forte fez com que ele se agarrasse às alavancas e tentasse estabilizar o castelo voador. Por instinto, Na'bun'dak repetiu o mesmo gesto, e a necessidade de manter o Palácio dos Ventos sob controle abrandou o medo ancestral que o atormentava. Juntos, humano e kobold lutaram para manter estável o castelo voador, que aparentemente estava colidindo com alguma coisa. Eles sentiam a estrutura inteira tremer, mas nada daquilo fazia sentido.

— Baldur! — chamou ele pelo tubo de comunicação, finalmente. — O que está acontecendo? Que *rugido* foi esse?

— Eu não sei — respondeu Baldur, parecendo atônito. — Não dá para ver daqui de cima. Vou descer.

O barão notou que Derek e Miriel passaram pelas balistas e foram para o limite do pátio rochoso. Era de lá que vinha o rugido de Amaraxas, e a mente de Baldur se negava a acreditar no que estava considerando. Ele precisava ver para crer, ou pelo menos tirar a dúvida com Agnor. O korangariano estava correndo para o interior do fortim, acompanhado por Samuki. *Ótimo*, pensou o barão. Eles se encontrariam no salão comunal. Um novo abalo quase derrubou a forma blindada de Baldur, que se apressou a sair das ameias.

Fora do castelete anão, os dois solavancos iniciais surpreenderam os humanos e elfos que ainda comemoravam a vitória contra os gamenshii. O rugido assustou os defensores de Baldúria; apenas Samuki, que não esteve presente quando Amaraxas enfrentou o Palácio dos Ventos, não reconheceu o som do monstro. A impressão geral era de que um pesadelo do passado havia retornado, e muitos ali haviam perdido amigos e parentes no combate contra o Primeiro Dragão. O urro sobrenatural trouxe à tona medos e traumas, e somente o estado de alerta causado pelo combate que mal havia se encerrado fez com que Derek, Agnor e os demais guerreiros operando as balistas mata-cavalaria se recuperassem da surpresa. Eles se entreolharam, incrédulos, ainda que o mago de Korangar fizesse uma boa ideia do que poderia estar acontecendo. Antes que começasse a falar alguma coisa, Agnor viu a companheira anã correr na direção da porta do fortim, de onde brotava a criadagem, em pânico. Do interior do castelo voador ecoavam outros rugidos semelhantes, ainda que abafados. O feiticeiro também fazia uma boa ideia do que estava ocorrendo lá dentro.

— Samuki, não! — gritou ele, mas a sacerdotisa já estava quase entrando, e Agnor se viu obrigado a segui-la, praguejando em korangariano.

Derek viu o geomante indo embora, tentou chamá-lo, mas preferiu descobrir por conta própria o que estava acontecendo do lado de fora do Palácio dos Ventos. Dali do céu, era possível ver um galeão de Korangar em frente ao nevoeiro em formato de redoma, mas ele estava mais preocupado com o urro de Amaraxas que acabara de ecoar. A mente fez a conexão entre o Império dos Mortos e o crânio do Primeiro Dragão pendurado na rocha flutuante — e o guerreiro de Blakenheim não gostou da conclusão a que chegou. Ele e Miriel passaram pelas balistas, pelos alfares e humanos, chegaram ao limite do pátio rochoso... e testemunharam um milagre terrível.

O crânio de Amaraxas estava se mexendo, lutando contra os suportes de ferro que o prendiam à face rochosa da pedra flutuante. A cada movimento, a força descomunal da cabeça descarnada abalava as estruturas e reverberava por todo o Palácio dos Ventos, que acusava os golpes como se estivesse colidindo com o próprio monstro vivo. O Primeiro Dragão estava irritado por não conseguir se soltar, furioso pelo estado de impotência, agitado por estar sentindo uma emanção especial, vindo de uma criatura agora tão desmorta quanto ele. Após tanto tempo hibernando, e depois morto, Amaraxas finalmente estava muito próximo de sua parceira ancestral, Neuralas.

Neuralas, cuja cabeça pendurada como troféu no salão comunal do castelo voador também havia sido reanimada pelos poderes necromânticos de Trevor, juntamente com os outros crânios de dragão que decoravam o ambiente.

Agnor já desconfiava que isso havia acontecido, mas confirmou da pior forma possível quando entrou no recinto e viu Samuki sendo acossada pelos espólios da Grande Guerra dos Dragões. As cabeças rugiam, rosnavam e mordiam no ar, também impotentes, sem conseguir se soltar, sem possuir um corpo para se locomoverem — e extremamente furiosas por isso. Preservadas pela alquimia dos anões, servindo como troféus de Fnyar-Holl, as cabeças eram imensas, mas nem de longe gigantescas como a de Amaraxas, o mais poderoso da espécie. Elas não conseguiam morder ninguém, mas algumas estavam a ponto de se soltar, e o que seriam capazes de fazer uma vez que caíssem no chão era uma incógnita.

E a sacerdotisa anã não pretendia obter a resposta para essa pergunta.

Samuki ergueu a manopla dourada que representava a mão de ouro milagrosa de seu deus e começou a evocar o nome de Midok em uma prece sagrada, com o intuito de banir as forças necromânticas que reanimavam aqueles restos de monstros e pervertiam a ordem natural das coisas. A voz da anã ecoou acima dos sons naturais das criaturas desmortas, uma reza forte movida pela devoção na luz purificante do ouro, capaz de expurgar as energias das trevas. O rosto de Samuki ficou vermelho, lágrimas saíram dos olhos, e o punho cerrado na manopla tremeu

enquanto dela se irradiava uma força purgatória que agitou ainda mais as cabeças reanimadas.

Baldur chegou ao salão comunal naquele momento e franziu os olhos diante da luz cegante. Ele conseguiu apenas discernir silhuetas no brilho intenso: os monstros na parede urrando e estalando as mandíbulas imensas, o mago gesticulando e entoando um cântico místico, a anã com o bracinho estendido berrando uma prece. Uma cacofonia arcana e divina que atingiu o barão com força, mesmo que ele não fosse o alvo direto, e que provocou um efeito neutralizante nas cabeças de dragão. Elas retornaram ao estado natural, perderam a aparência profana de vida uma vez que as forças necromânticas foram expurgadas pela fé de Samuki, que serviu como conduto para o poder de Midok, o Mão-de-Ouro.

A pequena sacerdotisa desmoronou em seguida nos braços do amante humano, que correu para ampará-la, um pouco menos enfraquecido que ela. Baldur cruzou o salão comunal para ajudá-los, sem acreditar no que acabara de ver.

Lá fora, Amaraxas sentiu que tinha perdido a parceira novamente, que jamais se reuniria com Neuralas, nem mesmo naquele estado pervertido de existência. O crânio gigantesco se debateu com mais força ainda, os suportes rasgaram a pedra flutuante, e o Palácio dos Ventos reagiu como se tivesse sido gravemente ferido em sua composição elemental de terra e ar. O castelo voador sofreu um dos baques mais violentos de sua história e tremeu com um rangido sobrenatural, em um abalo que foi do fortim anão construído no topo até a ponta da rocha lá embaixo.

E, para piorar as coisas, no auge do ímpeto colérico, o Primeiro Dragão cuspiu fogo e fúria.

CAPÍTULO 38

PALÁCIO DOS VENTOS, LITORAL DE BALDÚRIA

Amaraxas não estava mais vivo, pelo menos não da forma como se compreendia o que era a vida. Não possuía mais o corpanzil gigantesco, nem sequer as barbelas salientes que geravam a energia destruidora por trás de seu sopro de dragão. Porém, reanimado pelos poderes necromânticos do Sumo Magus Trevor, o crânio que agora era a nova encarnação de Amaraxas conseguiu gerar um jato flamejante, não mais composto por chamas arroxeadas, mas sim por um fogo negro que saltou da bocarra ossuda com um destino impensado pelo lich.

O sopro do Primeiro Dragão passou pelo *Exor*, varou o nevoeiro que protegia o resto da Frota de Korangar e atingiu uma dromunda cheia de soldados desmorts. O pouco que restou da belonave foi rapidamente engolido pelo mar.

O som da destruição ecoou um instante depois que a luz negra do jato de energia necromântica dissipou parte das brumas escuras convocadas pelos aeromantes korangarianos, revelando a existência das outras embarcações para quem estava no Palácio dos Ventos. Só que os defensores de Baldúria estavam mais preocupados em ficar de pé do que em observar os detalhes da cena que ocorria no oceano. O sopro e a agitação do crânio forçaram ainda mais a estrutura que o prendia à pedra flutuante, que foi lançada para trás por uma propulsão centenas de vezes mais forte do que a gerada pelas comparativamente modestas caldeiras no subsolo do fortim. Tudo tremeu, cada pedaço do Palácio dos Ventos balançou, o conjunto inteiro parecia que ruiria no ar. Dentro das duas gaiolas de comando, Kyle e Na'bun'dak nem tiveram tempo para absorver o susto causado pelo disparo do Primeiro Dragão — eles se sentiram esmagados contra os assentos de ferro construídos pelos anões e lutaram para recuperar o controle, acionando alavancas freneticamente, berrando um com o outro, se entreolhando em pânico. Lá fora, o caos foi generalizado, com humanos e elfos se segurando onde foi possível, enquanto as águias gigantes se lançaram ao ar em uma revoada assustada. No mar, acompanhando o castelo voador de longe, como força de reserva, os pescadores e orcs torceram o pescoço para acompanhá-lo, sem acreditar no que viram.

— O que foi isso? — perguntou Baldur, dentro do salão comunal, ainda sem saber o que estava acontecendo lá fora.

— Vocês trouxeram *ossadas* para uma festa de necromantes — vociferou Agnor.
— Um golpe de mestre, como sempre.

Com a expressão consternada, o korangariano se voltou para a anã praticamente desfalecida em seus braços. Ela notou a preocupação do companheiro e balbuciou:
— Só preciso... de uma lasca de queijo... Você devia comer uma... também.

Agnor se apressou a procurar o que ela pediu no bolsão da sacerdotisa e ofereceu um pedaço para Samuki, que só aceitou quando ele arrancou uma lasca para si também. Enquanto os dois se beneficiavam das capacidades restauradoras daquela cepa dos famosos queijos de Fnyar-Holl, o barão finalmente saiu do fortim, se equilibrando por causa da tremedeira da estrutura. Derek Blak e Miriel o encontraram no meio do caminho e contaram o que aconteceu, mas Baldur precisou ver para crer. Tomando o devido cuidado ao parar na borda do pátio rochoso, ele observou o crânio gigante se debatendo e, agora mais longe, a cobertura de névoa se reformando em torno da esquadra inimiga. O barão havia chegado tarde e não conseguiu enxergar detalhes, mas o rapineiro o informou que um navio de Korangar havia sido atingido; infelizmente, não tinha sido a nau capitânia, que continuava à frente da redoma de bruma negra que novamente abraçava a frota.

Em contraste com os semblantes abalados de todos ao redor, o rosto de Baldur se iluminou com um sorriso no meio da barba farta acobreada.

— Será que podemos usar *isso* aqui contra *aquilo* lá? — perguntou ele, empolgado, apontando para o crânio de Amaraxas pendurado na pedra e depois para o único navio de Korangar visível.

Ao lado, o guerreiro de Blakenheim torceu o rosto.

— Não acho que essa... *coisa* vá funcionar como uma balista, Senhor Barão — respondeu Derek, usando o tratamento por conta da proximidade do rapineiro.

Como que para reforçar o argumento, Amaraxas soltou um rugido baixo, se recuperando do sopro e das tentativas de se soltar.

Agnor chegou amparando Samuki e viu a mesma cena que os dois outros Confrades do Inferno. Ela fez um gesto negativo com a cabeça, como se calculasse o fervor da reza capaz de banir o poder necromântico que reanimava o crânio de Amaraxas, e flexionou a manopla dourada de Midok enquanto o korangariano se abaixava e tocava no chão. Com algumas palavras arcanas em tom gutural, ele estabeleceu contato com a pedra flutuante, um híbrido elemental de terra e ar que não se entregava por completo ao poder do geomante. Ainda assim, Agnor conseguiu avaliar o que estava acontecendo com ela e não gostou do que descobriu.

— Eu vou explicar em termos simples para que vocês, ignorantes, entendam — disse ele para Baldur e Derek. — A rocha está perdendo a coesão mística entre os dois elementos que a compõem, terra e ar. Ela não aguenta mais os trancos da cabeça do Amaraxas, que alguém teve a ideia de *gênio* de pendurar como

decoração. Mais alguns solavancos ou um sopro ou dois, e vamos todos despencar no oceano quando a pedra flutuante ruir.

— Dá para usar a Trompa dos Dragões e fazê-lo dormir de novo? — perguntou Baldur.

O korangariano passou a mão no rosto antes de responder. A Ka-dreogan estava muito bem guardada em sua Torre de Alta Geomancia, distante dali, e pelo que ele entendia de necromancia, não faria efeito em um morto-vivo.

— Ele não é mais um dragão com necessidade de hibernar — falou Agnor com impaciência. — O Amaraxas, ou *isso* que sobrou dele, é um desmorto que não segue as leis naturais dos vivos.

Derek e Baldur se entreolharam, não vendo muita saída para a situação.

— Temos que soltar logo essa porcaria — falou o guerreiro de Blakenheim.

O barão olhou com tristeza para o crânio, que começou a se debater de novo. As botas de cavaleiro sentiram o tremor imediatamente. Korangar havia tentado dominá-los e inadvertidamente tinha fornecido uma arma para Baldúria; agora os defensores do baronato teriam que abrir mão dela ou seriam destruídos, o que afinal havia sido a intenção do inimigo desde o início. Como bom líder guerreiro, Baldur sabia que não havia tempo para lamentos diante de um revés no combate. Ele apenas bufou e se virou para concordar com Derek... até ter uma nova ideia.

— E se a gente soltasse a cabeça do dragão *em cima* do navio daqueles desgraçados?

O feiticeiro coçou a calva e deu de ombros.

— Soltá-la vai ser uma operação demorada, de qualquer maneira, visto que *algum idiota* resolveu decorar a pedra com o crânio do Amaraxas.

— Então faremos isso enquanto voltamos para cima deles — disse Baldur, já se virando para retornar ao fortim e falar com Kyle.

Naquele momento, o Primeiro Dragão se debateu com muito vigor novamente, como se estivesse apenas recuperando as forças para tentar se soltar. Um tênue brilho escuro voltou a emanar entre os dentes. Toda a estrutura do Palácio dos Ventos estremeceu como se passasse por um terremoto em terra firme e começou a adernar um pouco. Quem conseguiu, se amparou na pessoa ou objeto mais próximo para não cair.

— *Kyle!* — berrou Derek, tomando a dianteira e correndo para o interior do castelete anão.

— Baldur, eu preciso ser levado até lá embaixo — falou Agnor. — Posso pedir para a pedra soltar o dragão, mas só vai ser possível no ponto onde ela sente dor. É como um animal ferido precisando de ajuda. Por enquanto, a rocha flutuante está apenas reagindo... e *sofrendo*.

O cavaleiro grandalhão preferiu nem tentar entender os argumentos do korangariano, pois ouvia as mesmas loucuras em casa, quando Sindel afirmava que conversava com as águas do Rio da Lua. Mas havia um jeito de levá-lo até o crânio de Amaraxas, e ambos sabiam qual era.

— Eu vou pegar a Amithea — disse ele. — Você vai comigo na garupa. Espere aqui.

Enquanto Baldur ia atrás da águia gigante, Samuki se voltou para o companheiro, com uma expressão de preocupação no rosto exausto.

— O Mão-de-Ouro pode te ajudar com suas bênçãos. E eu sei de uma prece que vai manter o desmorto sob controle até você conseguir soltá-lo.

— Você mal consegue ficar de pé, Samuki — argumentou Agnor. — Não vale o sacrifício.

Ela conseguiu forças para responder com irritação, de mãos cerradas.

— Eu não quero despencar no oceano só porque fiquei de braços cruzados me poupando enquanto *you* se arrisca! Midok está comigo, e eu *vou* dominar esse monstro enquanto você salva a gente!

Amaraxas pareceu ter ouvido o desafio e soltou um novo rugido de raiva antes de tentar se soltar novamente. Desta vez, a força foi tamanha que o pátio rochoso começou a rachar aqui e ali.

— Comece a rezar, então — disse o korangariano. Ele olhou desesperado ao redor, à espera do retorno de Baldur, ciente de que o Palácio dos Ventos estava prestes a ser destruído.

Trevor nunca tinha visto tanto poder em estado bruto em séculos de existência. Apoiado na amurada do *Exor*, exausto de uma forma que não concebia ser possível, o lich admirava Amaraxas com um misto de fascínio e medo. Ele jamais havia trazido da morte um ser com tamanha vontade de viver de novo e ao mesmo tempo tão incontrolável. Naquele momento, o Sumo Magus percebeu que havia subestimado o Primeiro Dragão. A certeza veio quando um sopro do monstro destruiu uma dromunda — exatos 540 desmorts e sessenta necromantes foram parar no fundo do oceano. Trevor conhecia todos aqueles feiticeiros, oriundos da Torre de Necromancia, e sabia da importância dos Reanimados para a conquista de Krispínia. Porém, na intenção de destruir o inimigo, ele talvez tivesse condenado os dois lados do conflito. Caso Amaraxas soprasse de novo, outras embarcações ou o próprio *Exor* poderiam ter o mesmo destino; ao mesmo tempo, a criatura não parava de se debater, e o castelo voador estava sendo visivelmente abalado. A estrutura flutuante tinha sido levada para longe e agora parecia um barco à deriva.

Mesmo com o Primeiro Dragão como elemento irrefreável, mesmo com a possibilidade de colocar a nau capitânia em risco, Trevor considerou uma manobra

que valeria a pena. Baldúria estava com a guarda baixa, ferida, e Korangar poderia acabar com a resistência do inimigo com um único golpe. Com esforço, o Sumo Magus se reuniu com os feiticeiros elementalistas e, em seguida, chamou o Comodoro Miranor.

O *Exor* partiria para o ataque.

Dentro da Sala de Voo, Derek Blak encontrou Kyle e o kobold mexendo nos controles de uma forma que nunca tinha visto antes. Pareciam desesperados como pescadores tentando tirar água de um bote furado com um balde. Ele precisou se apoiar em um dos mapas pendurados na parede para se equilibrar diante dos constantes solavancos provocados pelo crânio de Amaraxas. Ironicamente, a mão tocou na representação do território que abrigou Blakenheim, seu reino de origem, destruído na primeira abertura dos Portões do Inferno. Derek afastou o pensamento de que aquilo era um sinal de que o ciclo de sua vida estaria chegando ao fim; ele tinha que se livrar do fatalismo korangariano que adquiriu nos anos passados na Nação-Demônio.

— Precisa de ajuda? — perguntou o recém-chegado ao notar o estado de tensão no kobold; a criatura repetia os gestos do humano, mas estava encolhida com muito medo.

— Já é alguma coisa ter alguém para me contar o que está acontecendo — disse o chaveiro, tentando controlar o nervosismo na voz. — É o Amaraxas de volta? Eu ouvi daqui, mas não consegui ver muita coisa, só um rastro de energia na direção do nevoeiro.

— Korangar conseguiu reanimar o crânio lá fora, que está se debatendo e cuspidando uma chama negra para todos os lados. O que você viu foi um sopro do Primeiro Dragão destruindo um navio inimigo.

— Isso é bom, não é?

— É você quem me diz — respondeu Derek. — Esse sacolejo todo parece *bom*?

— Não — admitiu Kyle. — E o jato jogou a gente longe e forçou demais o sistema de condução e propulsão. Não sei mais se vamos conseguir executar a Operação Cravo.

— Então eu preciso passar essa informação para o Baldur.

— Cadê ele? Achei que viesse me informar o que estava ocorrendo ou entraria em contato por um dos tubos.

O guerreiro de Blakenheim havia tomado a iniciativa de verificar a situação na Sala de Voo e, de fato, não sabia o que o barão estava fazendo, mas tinha uma desconfiança.

— Não sei, mas ele disse que pretendia soltar o crânio do Amaraxas em cima do galeão de Korangar. Mas se o castelo voador está longe e não tem condições de ir

até o inimigo...

O rapaz lançou o olhar para o oceano lá fora, do ponto de vista privilegiado do alto da gaiola de controle, e se voltou para o amigo com uma expressão consternada.

— Não precisamos ir até o inimigo. Korangar está vindo com tudo até nós.

No piso da Sala de Voo, sem acesso à vista que Kyle tinha, Derek olhou para o ponto imaginário onde estaria a nau capitânia do Império dos Mortos e torceu que o plano maluco de Baldur funcionasse.

CAPÍTULO 39

PALÁCIO DOS VENTOS, LITORAL DE BALDÚRIA

Com Agnor devidamente instalado na garupa de Amithea, Baldur decolou com a águia gigante para levar o feiticeiro até o crânio de Amaraxas, que continuava se debatendo freneticamente. Ele fez um rápido sobrevoo pela abóbada de vidro e metal no topo do fortim e viu de relance Derek Blak no interior, enquanto Kyle e o kobold se esforçavam para manter o castelo voador sob controle. Ali do céu, com a perspectiva da altura, a situação não era nada boa. A gigantesca pedra flutuante dava a impressão de estar caindo e se desfazendo; a esquadra inimiga continuava encoberta pelo nevoeiro negro, sendo uma ameaça misteriosa que até agora somente contabilizava a perda de uma embarcação; e o grande galeão de velas e casco escuros desistiu de ficar parado em frente à bruma sobrenatural como uma sentinela e estava se locomovendo.

O Palácio dos Ventos precisava se livrar urgentemente da cabeça do Primeiro Dragão para poder enfrentar a nau capitânia de Korangar, que claramente vinha com a intenção de atacar a presa ferida.

— Como faremos isso? — perguntou o barão para Agnor.

— Você me deixa em um dos suportes que prendem o crânio à rocha, e eu ajudo o elemental híbrido a soltar a estrutura. É mais complexo do que isso, mas essa é a explicação simples que sei que você entenderá.

— E aí você *cai* com todo o conjunto? Não me parece um bom plano... — disse Baldur.

— A pedra pode me abrigar nesse momento, mas não garanto — explicou o geomante. — Se o pior acontecer, você fica de sobreaviso, circulando no ar, para me resgatar. Não é o ideal, mas sinto que o elemental não vai durar muito tempo com esse monstro se agitando assim.

— Certo. Você me indica então o ponto — falou o barão, um pouco incrédulo, iniciando o mergulho em direção aos suportes.

Eles se aproximaram do crânio de Amaraxas pela lateral. Daquele ponto de vista, o espetáculo de destruição era mais impressionante do que a visão limitada que a borda do pátio permitia. A cabeça, com um chifre na ponta do focinho e outros dois praticamente brotando das órbitas vazias, mordida no vazio e se sacudia com o intuito de se soltar, provocando um rangido ensurdecedor. Agnor precisou berrar no

ouvido de Baldur enquanto os dois chegavam perto do suporte que o geomante havia apontado.

— Agora é o momento de revermos aquele valor para comandar a extração de prata em Baldúria. Eu quero o *quádruplo* do que o Kalannar calculou como minha quota, e não apenas o dobro que combinamos.

O barão não acreditou no que ouviu e quase perdeu o controle de Amithea.

— Porra, Agnor, é *sério* isso?

— Muito sério. Já chega de *sempre* salvar o dia e sequer ganhar o devido reconhecimento.

— Você também vai salvar a *própria* pele, seu mesquinho canalha. E a da Samuki! — vociferou Baldur. — Ou solta o crânio, ou morremos todos.

— Ela concorda comigo e está pronta para fazer o sacrifício. É o *quádruplo* ou nada.

— Vocês dois se merecem — rosnou ele. — Certo, o quádruplo. Eu falo com o Kalannar.

— E eu continuo no comando da...

— Mais *uma* palavra sua e agora quem faz um sacrifício *sou eu* — gritou o barão, conduzindo Amithea até a estrutura e pousando com a águia. — Desça aqui ou te jogo na boca do dragão.

Com um olhar audacioso de vitória para Baldur, que decolou com Amithea ao deixá-lo, o feiticeiro se apoiou na armação, que tremia a cada solavanco do crânio reanimado. Agnor se agarrou com firmeza no suporte e tocou no ponto onde o arrimo de ferro estava cravado na rocha elemental. Sendo um geomante, ele conseguia enxergar os ferimentos na composição mística da pedra flutuante e sabia que ela não duraria muito mais se Amaraxas continuasse se debatendo. No meio da cacofonia, entre o estalo da ossada, o rangido do ferro e o lamento da rocha, Agnor ouviu um som ainda mais perturbador — uma emanção necromântica ganhava força dentro dos gigantescos maxilares ossudos. Todo aquele conjunto emitia uma energia fortíssima, e ele não teve dúvidas de quem havia reanimado o Primeiro Dragão, de quem deveria estar no galeão lá embaixo: Trevor, o Sumo Magus do Triunvirato, o maior necromante de Korangar. Mas o monstro desmorto não parecia estar sob controle do inimigo. Agnor balançou a cabeça, ciente das ambições comuns a todos os magos que imaginavam deter poder sobre os elementos do mundo, da vida à morte, da água e terra ao ar e fogo. A presunção e o orgulho eram péssimos conselheiros, como ele bem sabia. Agnor passou boa parte da vida dando ouvido aos dois.

Como tinha que trabalhar rápido, o geomante silenciou outros sons e distrações. Apenas a rocha flutuante importava. Ela era o símbolo de paz entre os senhores dos elementais do ar e da terra, que haviam entrado em conflito havia séculos e criado

aquela pedra para selar suas diferenças. Um elemental híbrido, meio terra, meio ar, um ser único em toda Zândia, com quem Agnor conseguia manter uma comunicação limitada por entender apenas de geomancia. Mas o korangariano conversava com a criatura há anos, até sabia seu nome impronunciável, que misturava assopros com sons guturais. Era esse nome que Agnor agora repetia dentro de um encantamento poderoso, com o intuito de guiar a pedra ancestral a se livrar da estrutura de ferro que a machucava. Como ele havia comparado, o elemental era como um animal ferido que precisava de ajuda para tirar a flecha do torso sem morrer no ato. O geomante sabia que o tempo de resposta de um elemental de terra normal era longo, que as pedras geralmente não tinham pressa, mas ele precisava apelar para o senso de urgência e o instinto de sobrevivência daquele ser ancestral. Agnor recorreu a um sentimento de amizade entre os dois — era difícil colocar em termos humanos a relação sobrenatural entre criaturas tão díspares — e lançou mão da lembrança de que tinha sido *ele* que resguardou a pedra flutuante com feitiços de proteção quando ela foi atacada por Amaraxas pela primeira vez.

Era um trabalho demorado, e o Primeiro Dragão estava prestes a soprar sua fúria novamente.

Fúria, aliás, era algo que Amaraxas e Baldur compartilhavam no momento. O barão estava dando voltas no crânio gigante, evitando as mordidas no ar, à espera de que o monstro e o korangariano caíssem. A ideia de deixar Agnor despencar junto com a cabeçorra estava ganhando força na sua mente. O geomante mesquinho e toda aquela laia desgraçada do Império dos Mortos bem que podiam se encontrar no fundo do oceano. Ele subiu com Amithea e viu a anã na beirada da rocha, com a manopla apontada para a cabeça de Amaraxas, como se puxasse uma rédea invisível, tentando domar a fera. Talvez por isso o monstro não tivesse soprado de novo, mas ele não parava de se debater — e o Palácio dos Ventos estava adernado, com todo mundo se segurando como podia, enquanto as pás do sistema de propulsão soltavam uma fumaça preocupante. Os rapineiros circulavam no céu, pois as águias gigantes não ficaram quietas com todos aqueles solavancos. Baldur olhou para os elfos arqueiros, fez um gesto para que continuassem a manobra no ar, depois verificou Agnor ainda se segurando na estrutura de ferro e desceu para ficar mais próximo dele, ainda com vontade de deixá-lo cair no mar. O barão aproveitou para ver a situação do galeão que se aproximava lá embaixo e viu que o que já estava ruim ficaria pior em instantes.

Não apenas a nau capitânia adiante da esquadra estava se aproximando, impelida por uma massa de água inatural, como a névoa escura que abrigava a frota inimiga havia mudado de forma e se aglutinado mais ainda em uma massa brumosa, que começou a se deslocar na direção do castelo voador em grande velocidade.

Korangar tinha resolvido atropelar Baldúria como um cavaleiro que havia caído da montaria.

Baldur precisava tomar uma decisão rápida: arriscar um golpe ousado e perder o Palácio dos Ventos ou sofrer o ataque e, muito provavelmente, perdê-lo da mesma forma. Os defensores do baronato contavam com um feiticeiro apenas — um geomante, ainda por cima —, e o poderio mágico do adversário não parecia ter limites. O barão subiu, pousou com Amithea perto de Samuki e bradou:

— Pare o que você está fazendo! Deixe o dragão descontrolado!

— Ele *já está* descontrolado! — berrou a anã de volta, interrompendo a prece para seu deus e irritada por isso. — Só Midok impede o Amaraxas de soprar e matar o Agnor!

— Eu cuido do Agnor — disse Baldur, completando na mente com “mesmo que ele não mereça”. — Solte o dragão!

A sacerdotisa encerrou de vez a reza fervorosa para o Mão-de-Ouro e, sinceramente, se sentiu aliviada. Ela não possuía mais forças para manter a energia necromântica sob controle, por mais fé que tivesse em Midok.

O Palácio dos Ventos sentiu imediatamente o tranco provocado pelo crânio do monstro, que agora não estava mais sendo contido pelo poder divino canalizado por Samuki. O barão decolou com a águia gigante e mergulhou na direção do feiticeiro korangariano, ao mesmo tempo de olho em Agnor e no nevoeiro vivo que estava quase chegando ao castelo voador, bem mais rápido do que ele esperava.

No suporte de ferro, Agnor se segurou pela própria vida quando Amaraxas se sacudiu com o maior golpe de força até então. O geomante sentiu a agonia do elemental híbrido, enxergou o rasgo da coesão mística entre ar e terra, e mandou um último apelo para que a rocha expurgasse a estrutura de ferro que estava dilacerando seu cerne sobrenatural. Gravemente ferida, a consciência ancestral reagiu à dor e à oferta de ajuda daquele humano que ela reconhecia como amigo e se abriu nos pontos onde os arrimos tinham sido instalados. Imediatamente, o peso colossal do crânio reanimado pendeu e se soltou, juntamente com o korangariano, que estendeu a mão para que a rocha se fechasse em volta do braço e o impedisse de cair — como já fizera antes, no combate contra a versão viva do Primeiro Dragão. Mas a queda tinha sido brusca demais, e a pedra flutuante não ouviu Agnor, tomada pela agonia. A mão espalmada do feiticeiro se contraiu no vazio, em desespero, enquanto a superfície rochosa se afastava em uma velocidade vertiginosa.

Caindo junto com a estrutura de ferro, Agnor teve o braço quase arrancado do ombro quando Amithea fechou a garra em torno dele e arremeteu para longe dos arrimos e da cabeça gigante em queda livre.

— O dobro *e olhe lá*, seu filho de puta! — berrou Baldur, com um olhar desesperado para tudo ao redor: o korangariano, o castelo voador, Amaraxas, o

galeão, o nevoeiro.

Solta no ar, livre das amarras físicas que a prendiam à rocha flutuante e das amarras divinas que continham a energia necromântica dentro dela, a cabeça descarnada do Primeiro Dragão cuspiu um jato de fúria e fogo negro. O sopro saiu a esmo, enquanto o crânio despencava em direção ao mar, e rasgou o céu. O barão acompanhou com o olhar, torcendo que o nevoeiro vivo fosse atingido, mas o jato passou longe, assim como a cabeçorra ossuda nem sequer caiu perto do navio korangariano. Os planos e as esperanças de Baldur afundaram junto com Amaraxas, novamente consumido pelo oceano, onde tinha sido posto para hibernar havia quatrocentos anos pelo som da Ka-dreogan, a Trompa dos Dragões, soprada pelo herói elfo Jalael.

Atrás dele, a tropa de rapineiros veio se juntar ao líder, enquanto o castelo voador adernava mais ainda e perdia o rumo, também descendo em direção ao mar, com menos ímpeto que o crânio de dragão que ostentava como enfeite havia poucos instantes, porém, mesmo assim, realizando uma queda constante. Baldur viu o desespero de Kyle dentro da estrutura abobadada de vidro e metal, mas teve a atenção chamada por um berro de Agnor e pelo repentino sumiço do sol.

O Barão de Baldúria virou o rosto barbado e viu o nevoeiro negro gigante prestes a engoli-lo.

CAPÍTULO 40

LITORAL DE BALDÚRIA

Montado em Amithea, com Agnor pendurado pelo braço na águia gigante, Baldur sentiu o ímpeto de fugir, de largar tudo, como fez lá atrás no Vale do Rio Manso, na Faixa de Hurangar, quando a derrota era iminente para as forças do General Margan Escudo-de-Chamas, que o empregava como cavaleiro mercenário. Não havia motivo para continuar lutando quando o dia estava irremediavelmente perdido, ele pensou na ocasião, e o mesmo pensamento visitou sua mente agora. Baldur podia muito bem sinalizar a retirada, mandar as lanchas retornarem e os rapineiros resgatarem quem as montarias conseguissem carregar, deixando para trás o Palácio dos Ventos aparentemente condenado, desertando do combate. Foi assim que a história do barão começou: como um desertor. Sir Darius, o Cavalgante, havia dito que a honra fazia fronteira com a estupidez, que seria uma idiotice morrer defendendo um conceito sem sentido de coragem. Ele chegou a cogitar dar a ordem enquanto olhava para o cenário de fracasso ao redor.

Não.

O Baldur do passado era um cavaleiro sem responsabilidades; o Baldur do presente era um barão em defesa de seu reino. Se ele fugisse, o inimigo o venceria de novo depois, com consequências ainda mais graves. Baldur era o portão diante do ariete de Korangar, protegendo Baldúria e Dalgória, e o inimigo não passaria.

Nem que ele e os defensores do baronato tivessem que morrer para impedir a Nação-Demônio.

— Meu braço! Meu braço, seu idiota! Ponha-me no chão! — berrou Agnor, chamando a atenção do barão.

Baldur olhou para o feiticeiro pendurado embaixo de si, procurou por Miriel no céu, que começava a ser tomado pelo nevoeiro, e foi até o rapineiro.

— Leve o Agnor para o castelo — ordenou ele. — Eu volto já para enfrentarmos esse monstro.

Assim que a águia gigante de Miriel pegou o korangariano, que continuava reclamando e xingando, Baldur mergulhou com Amithea na direção do mar, deixando para trás a enorme massa brumosa. Com um rasante diante das lanchas da Praia Vermelha, que vinham seguindo o combate como força de reserva, o barão berrou suas ordens.

— Sir Barney, ataque com tudo o navio daqueles filhos da puta! — Ele sacou o eskego encantado que fora de Rosnak, ergueu a acha de barba e repetiu o mesmo comando em orc para Hagak e os outros guerreiros de sua raça, a fim de incentivá-los.

A comemoração veio em dois idiomas, mas a compreensão foi universal. Gritos de guerra saíram de gargantas ansiosas por combate, após tanta espera. Movidas pelo vigor e experiência dos pescadores humanos e pela força descomunal dos orcs, as lanchas dispararam na direção do grande galeão de velas negras.

Baldur nem precisou voar muito alto para chegar ao Palácio dos Ventos, pois a rocha flutuante estava pairando baixo agora, bem perto do mar. O sistema de propulsão dos anões insistia que ela se mantivesse no ar, mas era como se a pedra estivesse gravemente ferida e apenas agonizasse. Pelo menos Kyle havia conseguido de alguma forma reverter a inclinação da estrutura toda. O barão pousou ao lado de Agnor, Miriel e Samuki e olhou para trás, para a sombra ominosa do nevoeiro gigante que agora se fechava em torno do castelo não-tão-voador.

— Que porra é essa? — perguntou ele para o feiticeiro.

— Um senhor dos elementais do ar... — respondeu Agnor, sentado no piso rochoso e alisando o braço que a anã estava benzendo. — Odeio admitir, mas a Torre de Aeromancia se superou. Eles não estavam apenas controlando a natureza, como supus. Se conseguirmos neutralizar os aeromantes no galeão, talvez tenhamos uma chance, mas não garanto que ele seja banido com isso... ou com quaisquer ataques da nossa parte.

— Bem, *aqui* ninguém vai se entregar sem luta — rugiu Baldur para ser ouvido por todos, dos soldados nas balistas mata-cavalaria aos rapineiros, até os arpoadores e Brutus e Carantir no alto dos torreões. — Nossos irmãos e nossos aliados orcs estão atacando Korangar por mar, e nós aqui em cima vamos dar até a última gota de suor e sangue para derrotar o inimigo. Pela Praia Vermelha, por Bal-dael, por Baldúria!

— Por Baldúria! — ecoaram todos, erguendo armas.

— Somos uma terra de bravos e valentes, e vamos mostrar isso para Korangar! — gritou o barão com a acha de barba erguida. — Vamos bater nesses desgraçados até expulsá-los!

Como se tivesse ouvido o desafio, o elemental composto por brumas negras finalmente chegou e deu um golpe de ar que levantou duas balistas e jogou para o alto oito bravos e valentes defensores de Baldúria, entre humanos e alfares. Alguns caíram como bonecas de pano no chão rochoso, se estatelando mortalmente, enquanto outros foram lançados para fora do castelo voador como se fossem feitos de folhas. As águias gigantes sem rapineiros decolaram por instinto assim que veio

a lufada de vento, e Baldur lutou para manter Amithea pousada. Uma das balistas passou rolando por ele e quase atingiu Agnor e Samuki.

— Temos que entrar no fortim — disse o korangariano para a sacerdotisa. — Eu tenho um pentagrama lá, vamos nos abrigar até eu pensar no que fazer.

Não que houvesse o que fazer, considerou Agnor. Ele poderia tentar banir o elemental, mas não tinha o vigor nem o conhecimento arcano de aeromancia para despachar aquela criatura para o plano de existência de onde saiu.

O monstro de névoa se agigantou para dar outro golpe a esmo em quem estivesse no pátio, mas recuou subitamente, atingido por um risco de energia que partiu de um dos torreões. Baldur ergueu o rosto e viu Carantir preparando outra flecha encantada, com a ponta próxima à boca, aumentando o poder de destruição do projétil com a magia típica de um erekhe — como seu filho Baldir queria ser. O meio-elfo havia matado Amaraxas com um quadrelo enfeitiçado da mesma forma, mas quase tinha morrido no processo, e certamente devia ter decidido que seria mais seguro e efetivo trabalhar apenas com flechas. A balista anã no outro torreão, operada por arpoadores, começou a ser armada e mirada desesperadamente contra a criatura. O barão torceu para que a arma, abençoada por Midok, fosse capaz de ferir aquele nevoeiro vivo.

Os ataques mágicos surtiram efeito, mas os contra-ataques, também. O quadrelo com o poder divino do Mão-de-ouro e as flechas encantadas de Carantir deixaram rastros de ferimentos na estrutura enevoadada do elemental, que reagiu contra os algozes. Os arpoadores que operavam a balista anã em um torreão foram varridos com a força de um ciclone, e o outro torreão onde se encontravam Carantir e Brutus foi açoitado por uma rajada de ar violenta. O arqueiro conseguiu pular para as ameias a tempo, mas o ogro foi colhido pelo vento e jogado contra a abóbada de vidro e metal no topo do fortim. Pelo tamanho, ele não conseguiu entrar na Sala de Voo, apenas quebrou o vidro e se agarrou à estrutura de ferro, do lado de fora, o que provocou um grande susto em Kyle e no kobold. A dupla lutava bravamente para conduzir o castelo voador, agora não apenas abalado pelas consequências dos solavancos de Amaraxas, como também sob ataque de um elemental imenso. Eles certamente não precisavam de uma chuva de ogros para piorar a situação que já estava ruim. Vendo aquilo, Derek Blak se despediu do chaveiro e decidiu sair da câmara dos mapas e correr para as ameias, a fim de substituir os operadores abatidos. Enquanto corria, pensou se aquela não teria sido a última troca de palavras com o jovem amigo.

Lá fora, Baldur testemunhou o ataque devastador às duas principais armas do Palácio dos Ventos, que continuava descendo rumo ao mar. Ele se sentiu impotente e resolveu não arriscar voar com Amithea, pois os rapineiros estavam sendo jogados de um lado para o outro nas águias gigantes que, por instinto, tentavam fugir da área

de ação do nevoeiro elemental. Os elfos arqueiros não possuíam armas que pudessem ferir efetivamente a criatura e simplesmente morreriam tentando, e apenas a acha encantada na mão do barão parecia fazer a bruma viva recuar a cada golpe dado a esmo. Mas era questão de tempo até que a forma blindada de Baldur fosse colhida pelo vento e arremessada longe.

Subitamente, o elemental avançou contra a rocha flutuante e engoliu toda a estrutura, mergulhando na penumbra os defensores de Baldúria. O nevoeiro encobriu todo o pátio rochoso e o fortim, e a visibilidade dos ocupantes ficou limitada a poucos passos ao redor de cada um. Perdidos na névoa, humanos e elfos foram atingidos e colhidos pelo vento, que dispersava a bruma e permitia ver o destino das vítimas dos ataques, para logo depois se fechar novamente como uma tenda escura.

Baldur ouviu o grito de agonia de um combatente alfar e apenas atacou o vazio adiante com o eskego mágico de Rosnak. O elemental acusou o golpe e abriu um espaço na névoa; o barão não parou, sabendo que estava ferindo o monstro, mas igualmente ciente de que aquilo era muito pouco para matar uma criatura tão gigante e imaterial. Ele evocou o nome de Krispinus, gritou por Baldúria, pela esposa e pelo filho, e continuou batendo com a acha encantada, sabendo que seriam seus últimos gestos em vida.

Lá embaixo, no mar, as lanchas levando os pescadores humanos e guerreiros orcs de Baldúria lutavam com as águas revoltas para alcançar a nau-capitânia de Korangar. Bem atrás dela, ainda sem causar preocupação, estavam paradas as oito dromundas do resto da esquadra inimiga. O que *causava* preocupação em Sir Barney, o líder da operação naval, era a rocha flutuante em queda lenta em direção ao mar e o fato de ela estar sendo atacada pelo que parecia ser um nevoeiro vivo. Eles tinham que matar rapidamente os magos korangarianos, mas o oceano não estava colaborando — na verdade, ele estava ativamente antagonizando o avanço dos baldurianos, como se tivesse consciência própria. Ondas ferozes tentavam afastar as lanchas e virá-las, enquanto tentáculos de água açoitavam humanos e orcs como criaturas vivas. Apenas as bênçãos de Be-lanor, o Navegante, e a perícia dos baldurianos — os melhores selecionados pelo Homem das Águas — tinham evitado uma tragédia maior, mas as baixas começaram a diminuir o moral e a capacidade ofensiva daquela operação; as embarcações simplesmente não conseguiam se aproximar do galeão com águas tão hostis quanto aquelas.

Sir Barney, o Certeiro, dava instruções com uma voz que conseguia ser ouvida acima do mar revolto, e Hagak traduzia os comandos para os orcs a bordo, mas ele sabia que era questão de tempo até que todas as lanchas virassem ou as tripulações fossem mortas por aquele estranho oceano vivo. O Homem das Águas lançou um olhar raivoso para o enorme galeão de velas negras protegido pelas ondas, parado

como uma baleia zombeteira, que desafiava a aproximação das lanchas com um ar de superioridade. Na mesma embarcação que Barney, o Capelão Bideus intensificava as preces para o antigo imperador-deus adamar da navegação. A proteção de Be-lanor vinha salvando parte da frota balduriana, e estava imbuindo os humanos fiéis de mais força, coragem e resistência, porém o poder de Korangar parecia sobrepor-se ao do baronato no mar, como estava fazendo no ar.

O Homem das Águas estava prestes a indicar um caminho entre as ondas ferozes, uma oportunidade de se aproximar da presa, quando percebeu que o mar revoltado na verdade estava se acalmando apenas para se aglutinar em um imenso vagalhão diante da belonave korangariana, como se fosse um cão de guarda contido por uma correia curta, esperando para ser solto e pular na jugular do inimigo. Uma onda daquele tamanho colheria todas as lanchas de Baldúria e daria um fim rápido àquele ataque. Sir Barney lamentou mais decepcionar o Barão Baldur, sem ter cumprido sua parte na missão, do que a morte iminente; quem vivia do mar sabia que era normal morrer no mar, mesmo que o oceano estivesse se comportando de maneira incomum. O Homem das Águas olhou rapidamente para Bideus, que já estava entoando os ritos fúnebres de Be-lanor, para que o Navegante os recebesse nas profundezas do oceano, e se voltou para o Palácio dos Ventos no céu, onde estava o líder que ele havia deixado na mão. Que Be-lanor julgasse seus feitos.

Barney abriu os braços na ponta da lancha, berrou o nome do deus e ouviu o eco dos colegas baleeiros, juntamente com os orcs que certamente gritavam por alguma divindade ou cumpriam suas tradições diante da morte. O vagalhão se agigantou e rugiu, pronto para engoli-los...

... e o mar ficou subitamente plácido, como um lago.

O Homem das Águas pestanejou e não acreditou no que viu, depois se virou para as lanchas e encontrou as mesmas expressões de surpresa, até nas faces brutas dos orcs. Adiante deles, o galeão de Korangar estava a uma centena de remadas de distância. Agora a belonave não parecia mais com uma baleia zombeteira, e, sim, uma presa fácil. Era um milagre do Navegante, com certeza.

— Remem! — gritou Barney. — Be-lanor nos salvou! Que ele abençoe nossos arpões e dê força aos nossos braços!

Os humanos responderam em uníssono, os orcs acompanharam com as próprias expressões de incentivo e luta, e as lanchas de Baldúria dispararam contra o galeão de Korangar.

Nas ameias do castelo voador, Derek Blak foi envolvido por uma muralha de névoa escura que encobria tudo ao redor. Ele discerniu a silhueta dos torreões com dificuldade e percebeu que era impossível assumir um posto ali. Como já havia enfrentado antes um elemental de fogo e visto um elemental de ar em ação, o guerreiro de Blakenheim reconheceu a senciência e malevolência sobrenaturais

daquela bruma viva e simplesmente começou a golpeá-la freneticamente com os gládios encantados, como um gesto desesperado para mantê-la longe e tentar feri-la. Ele não sabia mais o que fazer e como ajudar; não conseguia localizar Baldur e apenas ouvia os gritos das vítimas do nevoeiro monstruoso.

Entre um ataque e outro, Derek olhou para trás e para cima, para a silhueta da abóbada, ciente de que era questão de tempo até que a bruma assassina entrasse pelo vidro quebrado pelo ogro e atacasse Kyle. No meio da névoa escura, ele viu clarões de relâmpagos e temeu que o elemental fosse lançar raios nos defensores de Baldúria. Era só o que faltava, para se somar ao ataque constante das lufadas de ar que jogavam longe os ocupantes do castelo voador. E não deu outra: em seguida à luz que iluminou a bruma escura vieram os estrondos inconfundíveis de relâmpagos. O guerreiro de Blakenheim se encolheu, na expectativa de ser atingido por um raio do elemental, quando a mente, por fim, entendeu o que estava vendo e ouvindo — os clarões e trovões eram ritmados, como um galope. A cabeça dele se ergueu novamente para ver Kianlyma irromper da bruma.

A égua trovejante trazia a Rainha Danyanna nas costas e, na garupa, Od-lanor.

CAPÍTULO 41

PALÁCIO DOS VENTOS, LITORAL DE BALDÚRIA

Como uma estudante de aeromancia no Pináculo de Ragus durante a juventude, Danyanna havia aprendido a respeito dos senhores dos elementais do ar. Existia uma longa e complexa hierarquia entre eles, e os “elementais anciões” eram praticamente impossíveis de evocar, a não ser através de um ritual difícil que exigia um grande investimento de talento e energia. A Suma Mageia jamais imaginou que se veria diante de um deles, mas ali estava Zi-zzz-iz, o Senhor da Bruma, não só plenamente materializado no plano terreno como sendo controlado pelos feiticeiros que o evocaram. Ela o reconheceu pelos antigos textos adamares da Morada dos Reis e também enxergou as correntes místicas em torno do elemental ancião; cada uma representava o aeromante que o subjugava. Danyanna sabia que os elementais do ar eram os que mais apreciavam a liberdade entre seus pares, e que um ser poderoso como Zi-zzz-iz ansiava por se livrar do jugo de criaturas inferiores como os humanos. A Suma Mageia apenas tinha que se apresentar como aliada e convencê-lo a deixá-la ajudar a soltar grilhão por grilhão.

Para isso, ela buscou dentro de si todo o conhecimento acumulado nos anos de estudo no Pináculo de Ragus e na Morada dos Reis e começou a entoar um encantamento poderoso, enquanto Kianlyma se aproximava do Palácio dos Ventos — ironicamente, uma pedra flutuante criada por outro senhor dos elementais do ar em conjunto com um elemental ancião da terra. Essencialmente, Danyanna pensou com certa dose de ironia, Zi-zzz-iz estava agredindo um sobrinho mestiço mais jovem. Ela decidiu colocar essa informação dentro do sortilégio original, para reforçá-lo. A voz da Suma Mageia era como o assobio de uma ventania forte, soprando em meio às trovoadas de Kianlyma no ar.

Na garupa atrás de Danyanna, Od-lanor ouviu pela segunda vez o feitiço inteiro e somou sua voz à da rainha quando ela entoou o encantamento pela terceira oportunidade. Uma a uma, as correntes místicas em volta do elemental ancião foram se rompendo. O gigantesco nevoeiro negro que havia consumido o castelo voador começou a se afastar, ainda que tivesse que obedecer aos comandos de Korangar e atacar os defensores de Baldúria — mas as ordens estavam enfraquecendo, assim como os grilhões arcanos que prendiam Zi-zzz-iz aos algozes. Por sua vez, a Suma Mageia também sentia que os aeromantes korangarianos

estavam perdendo o controle do elemental ancião, não apenas por causa de seu contrafeição, mas pelo esgotamento físico de terem evocado e dominado um ser daquela magnitude. Ela também investiu boa parte das próprias energias no sortilégio para vencer aquele cabo de guerra místico e agradeceu mentalmente pelo vigor sobrenatural que estava obtendo do bardo adamar.

Quando Kianlyma rompeu a muralha de névoa e se aproximou das ameias do fortim anão, a Rainha Danyanna deu tudo de si ao repetir as palavras de poder no idioma assoprado do elemental ancião, em coro com Od-lanor. A grande massa escura de brumas finalmente largou o Palácio dos Ventos e flutuou no céu; Zi-zzz-iz teve um ímpeto de se vingar dos carrascos de Korangar, mas se sentiu ferido e exausto demais e apenas aproveitou a oportunidade para voltar ao plano original de existência.

A Pequena Sombra, que tinha abrigado a Frota de Korangar do sol, escondido as belonaves da esquadra e atacado o castelo voador dos inimigos do Império dos Mortos, havia sido finalmente dissipada.

Os olhos de Derek Blak custaram a acreditar no que viam, especialmente agora, tomados de assalto pela claridade assim que o nevoeiro vivo foi embora. A égua trovejante passou em um rasante pelas ameias, e ele conseguiu enxergar de relance o sorriso de Od-lanor em seu rosto moreno e maquiado. Kianlyma levou a rainha e o bardo para o pátio, onde o guerreiro de Blakenheim localizou Baldur. Exausto pela luta contra a bruma, com o corpo dolorido por ter apanhado do elemental, Derek simplesmente se apoiou nas ameias; ele sabia que deveria tomar alguma atitude, voltar a ajudar Kyle na Sala de Voo ou verificar o estado das equipes nas balistas, mas aquilo tudo ficaria para daqui a alguns instantes, dependendo do que o barão e a rainha decidissem fazer. Em momentos como esse, Derek agradecia por não ter títulos ou estar em posição de poder. Eles que lutassem.

Baldur teve quase a mesma reação de surpresa que Derek Blak. Ele podia não ter reconhecido o galope estrondoso de Kianlyma por não estar acostumado à égua trovejante, mas ter ouvido o chamado de Od-lanor vindo do céu era a última coisa que o barão esperava escutar assim que a névoa se dissipou do nada. Ele olhou para o alto, igualmente incomodado com o retorno súbito da claridade, e viu a montaria voadora da Rainha Danyanna com seu amigo adamar na garupa.

— Real Presença! — exclamou Baldur, ainda bufando de tanto golpear o elemental.

— Barão Baldur — disse a Suma Mageia, também um pouco ofegante —, o Colégio de Arquimagos de Krispínia se coloca à disposição de Baldúria. Estamos todos aqui.

— Viemos de barco, Senhor Barão — falou Od-lanor, usando o tratamento por conta da presença da rainha.

— Então a minha esposa...

— Está lá embaixo, controlando o mar — respondeu Danyanna com um sorriso cansado. — Aconselho que vá vê-la o mais rápido possível. Aquela elfa falou do senhor a viagem inteira, barão.

As informações foram demais para a cabeça de Baldur, que somente agora, passada a surpresa, começou a ter noção dos arredores. Havia vários corpos quebrados dos defensores de Baldúria e algumas ausências que indicavam que humanos e elfos deviam ter sido varridos pelo monstro de bruma para fora do pátio rochoso; no céu, as águias gigantes estavam retornando para os rapineiros sobreviventes, e a própria Amithea pousou ao lado dele.

Od-lanor pareceu ler os pensamentos do cavaleiro grandalhão, estampados no rosto barbudo e arfante.

— Pode ir, Senhor Barão. Eu ajudo com as coisas aqui em cima. Pelo visto os sistemas do fortim foram avariados, e eu posso auxiliar com meus conhecimentos. Ainda é o Kyle no comando das coisas?

A voz de Od-lanor, sempre modulada, sempre melódica, foi como um braço amigo oferecido para que Baldur se levantasse. Imediatamente ele passou a ver a situação com clareza, e a mente de guerreiro começou a tomar decisões.

— Sim, vá até o Kyle. O que for possível fazer pelo castelo voador, faça. Ainda pretendo descer com a pedra em cima do galeão inimigo e afundá-lo.

O adamar desceu de Kianlyma, segurando o riso. As “soluções Baldur” continuavam as mesmas; ele se perguntou o que Kalannar achava do plano e considerou indagar a respeito dos outros Confrades do Inferno, mas o cavaleiro blindado já estava no ar com a águia gigante, dando ordens para os rapineiros de Sindel. As coisas haviam mudado por ali... mas não tanto, pensando bem — Baldur sempre teve um talento nato para liderança e comandar indivíduos que não se bicavam. Atrás de Od-lanor, Danyanna também ganhou os céus, enquanto o bardo corria para o interior do fortim. E falando em indivíduos que não se bicavam, ele passou por Agnor, que estava protegido dentro do velho pentagrama gravado no piso, juntamente com uma... anã? Ambos estavam de olhos fechados, concentrados em algum encantamento; ela era obviamente uma sacerdotisa de Midok, com as vestes do cargo e a manopla dourada que simbolizava o Mão-de-Ouro.

Od-lanor se apressou a cruzar o salão comunal antes que o korangariano terminasse o sortilégio, ainda que quisesse saber o que aconteceu no local, todo revirado com as cabeças de dragão em desalinho, mas ele tinha coisas mais urgentes para fazer do que se antagonizar com Agnor. O bardo foi logo para a sala da caldeira, no subsolo, e entrou no ambiente escaldante que agora contava com duas caldeiras, uma melhoria que ele mesmo ajudou a negociar com Fnyar-Holl em nome de Baldúria. O adamar em pessoa havia supervisionado parte das instalações,

visto que possuía conhecimento do sistema original quando a Confraria do Inferno ganhou o Palácio dos Ventos lá atrás.

Os carvoeiros, cansados e amedrontados, levaram um susto quando entrou aquela figura de torso nu e saiote, com apenas uma capa esvoaçante nos ombros, cheia de símbolos arcanos. O mais velho presente reconheceu Od-lanor e acalmou os demais, enquanto o adamar passava os olhos freneticamente nos medidores para entender o que estava acontecendo. A situação não era nada boa, mas o bardo esperava que alguns ajustes da parte dele e a colaboração com Kyle salvassem o dia. Ele começou a trabalhar nos controles das caldeiras e acionou o tubo de comunicação que levaria sua voz à Sala de Voo.

Em um curto espaço de tempo, Kyle passou de uma queda às cegas dentro de um nevoeiro que havia engolido o Palácio dos Ventos para uma queda lenta em um céu cristalino. A bruma foi dispersada em um piscar de olhos, e o rapaz jurava ter visto um cavalo voando e descendo em direção ao pátio. As águias gigantes estavam retornando, Derek Blak havia se apoiado para descansar nas ameias lá fora, mas a situação ainda não estava nada boa. Ele e Na'bun'dak se esforçavam para manter o castelo voador flutuando, e não descendo paulatinamente para o mar, mas o sistema de propulsão não respondia como antes, e Kyle sentia, por instinto, que a rocha em si estava diferente. O rapaz imaginava se aquela era a ligação que Agnor tanto alegava ter com as pedras quando o devaneio foi interrompido por uma voz saindo do tubo de comunicação com a sala das caldeiras.

Era uma voz maviosa, tranquilizadora. Aquela que Kyle sempre considerou a voz mais bonita do mundo, até mais do que a da própria esposa.

— Oi, Kyle, é o Od-lanor aqui embaixo. Cheguei agora mesmo, e imagino que queira saber como e por que, mas peço que contenha a curiosidade até controlarmos nosso querido Palácio dos Ventos.

As palavras do bardo imbuíram o chaveiro e o kobold, que também ouviu a mensagem, de uma calma e confiança inabaláveis. Subitamente, o fato de o castelo voador estar prestes a tocar no mar não parecia desesperador e muito menos sem solução.

O adamar esperou que o tom sobrenatural de sua voz fizesse efeito e voltou a falar:

— Fiz alguns ajustes nas caldeiras para compensar a nossa queda e sugiro que você e o Na'bun'dak acionem os sistemas secundários. Ele está aí com você, não está?

— Sim, está — respondeu Kyle. — Mas eu achava que o sistema secundário só devia ser acionado em caso de falha do primeiro. Nós ainda estamos obtendo resposta do sistema principal, mesmo que não seja suficiente.

— É para casos assim que o segundo sistema existe também, mas é preciso uma ação em conjunto aqui embaixo nas caldeiras — explicou o adamar, mantendo o tom instigante e calmante. — Confie em mim. Eu estudei com os construtores anões que consertaram e atualizaram o Palácio dos Ventos. Acione o sistema secundário ao meu sinal.

Kyle se voltou para o kobold, que concordou com a pequena cabeça reptiliana, e ambos pegaram as alavancas do sistema secundário, até então deixadas de lado. Quando Od-lanor indicou, eles acionaram os controles — e o castelo voador pareceu ganhar uma sobrevida. Os dois imediatamente começaram a interromper o deslocamento para a superfície do oceano. Assim que conseguiu respirar aliviado, o chaveiro se voltou para o tubo de comunicação.

— O Baldur quer que eu use a pedra como se fosse um martelo batendo no navio de Korangar, ou algo assim, tipo pregar um cravo em uma ferradura, entende? Você viu a embarcação, não? Estava um nevoeiro desgraçado até agora...

O adamar revirou os olhos maquiados. De fato, uma “solução Baldur”. Enfurnado no interior do castelo voador, no ambiente esfumaçado e quente da sala das caldeiras, ele imaginou o amigo lá fora, montado na águia gigante e arremetendo contra o galeão de Korangar, de arma em punho, como se estivesse em uma carga de cavalaria. Até agora, esse jeito de agir tinha salvado o barão e Baldúria, mas era inevitável que chegaria o dia em que a solução não daria certo. Od-lanor torceu que aquele dia não fosse hoje.

— Vi, sim — respondeu ele —, mas primeiro vamos tentar não afundar com o Palácio dos Ventos. Depois a gente vê se consegue atender ao nosso amigo.

De fato, Baldur pretendia mergulhar contra a belonave inimiga, mas antes considerou se devia pegar Derek e Carantir para realizar o ataque. Infelizmente, havia águias gigantes sobrando, cujos rapineiros tinham morrido no combate contra os demônios e o nevoeiro vivo; porém, o barão ponderou se devia deixá-los para trás, a fim de defender o castelo voador. Baldur descartou a ideia assim que ela surgiu na mente: aquele era o momento do tudo ou nada, de avançar contra Korangar com todas as forças possíveis, ou não haveria mais Baldúria. Era preciso aproveitar o golpe de sorte da chegada inesperada do Colégio de Arquimagos — à disposição dele, ainda por cima! — e surpreender o inimigo.

Antes de descer e reencontrar Sindel, algo que provocou uma pontada de empolgação e felicidade dentro de seu peitoral blindado, Baldur reuniu os rapineiros no ar, mandou que catassem duas águias sem montaria e foi até as ameias onde estavam Derek e Carantir, um pouco afastados um do outro. O humano e o meio-elfo já tinham visto melhores dias. Ambos estavam com uma aparência exausta e surrada, com escoriações nos corpos sujos, como se tivessem saído de um campo de batalha — o que, de certa forma, era verdade.

O barão e o que restou da tropa alada pousaram nas ameias. Montado em Amithea, ele soltou o vozeirão para ser ouvido por Derek e Carantir.

— Vamos atacar agora o navio daqueles desgraçados. Sei que nenhum de vocês tem experiência em montar em águias gigantes, mas admito que é mais fácil do que andar a cavalo. Derek, preciso que você venha comigo no ataque às velas com alguns rapineiros; Carantir, você ficaria com outros alfares flechando os feiticeiros e dando cobertura para nossa investida. Todos prontos?

Miriel e os demais rapineiros torceram os rostos delicados diante da ideia de que um mestiço se juntaria a eles, mas aquela era uma ordem do barão, e Baldur era o líder da tropa alada de Bal-dael — e nem alfar ele era, na verdade. A primeira reação foi de fato preconceituosa, mas Miriel e alguns dos elfos da superfície se entreolharam como se questionassem aquele modo de pensar. Sem encarar os alfares, que nunca foram muito receptivos a ele desde que passou a morar em Baldúria, Carantir apenas concordou com a cabeça na direção do barão e montou na águia mais próxima. O grande pássaro estava acostumado a levar um passageiro e não parecia fazer distinção se ele era alfar, mestiço ou humano. *Certamente*, pensou Carantir, *o animal é mais nobre que os presentes*.

Derek olhou meio desanimado para a águia gigante. Ele só tinha voado antes na garupa do finado Kendel, mas a experiência havia sido menos traumática que a carona na égua trovejante da Rainha Danyanna. O guerreiro de Blakenheim se virou para o cenário de destruição provocado pelo elemental a serviço da Nação-Demônio... Um mergulho em direção ao navio lá embaixo não seria tão difícil de executar... E seria bom, muito bom mesmo, matar uns korangarianos depois de tudo que ele passou.

— Nunca estive tão pronto, acredite — respondeu Derek, com vigor renovado na voz, segurando com força os cabos dos gládios encantados.

Ele montou em uma águia gigante livre, aceitou a ajuda de Baldur para se ajustar corretamente em cima da ave de rapina, e decolou junto com os rapineiros de Bal-dael e o Barão de Baldúria.

Na proa do *Exor*, com os olhos fixos no castelo voador do inimigo, Trevor se sentiu exausto. Aquela era uma sensação estranha ao lich, pois a condição de morto-vivo o resguardava de fragilidades mundanas como esgotamento físico. Talvez ele tivesse dado um passo maior do que as pernas ao reanimar Amaraxas, cujo grande crânio desmorto agora jazia no fundo do oceano. O Sumo Magus tentou cancelar o encantamento que lançou no Primeiro Dragão, mas a vontade de existir da criatura milenar era intensa demais até para um necromante do poder de Trevor. Ele não conseguia recuperar o que cedeu para Amaraxas e estava atônito diante daquela situação inusitada. O lich precisava de um tempo dentro do sarcófago no porão do

Exor, cercado da tropa pessoal de Reanimados, não para refletir e entrar em sintonia com as energias necromânticas, mas sim para reavê-las.

Trevor foi deixando o convés da nau capitânia da Frota de Korangar sem falar com ninguém, sem dar ordens para os feiticeiros das Torres ou mesmo para o Comodoro Miranor. O Sumo Magus simplesmente desceu para o porão enquanto a batalha contra Baldúria ocorria no céu e no mar ao redor do galeão.

Descoordenados e também cansados pela evocação e controle dos senhores dos elementais, os aquamantes e aeromantes da Nação-Demônio viram as criaturas serem banidas por poderosas forças arcanas opositoras, recém-chegadas ao combate. No mar, o ser que protegia o entorno do *Exor*, Luglulublub, foi despachado para o plano de existência de origem, e o mesmo aconteceu com Zizz-iz, o elemental ancião que havia se manifestado como a Pequena Sombra e estava atacando o castelo voador de Baldúria. O impacto do cancelamento de ambos os feitiços deixou os korangarianos ainda mais abalados.

E sem a liderança de Trevor, os demais magos das Torres, entre eles videntes, piromantes, demonologistas e fisiomantes, começaram a bater cabeça em relação a como agir contra o inimigo. Arquimagos passaram a discutir com rivais, arquimestres quiseram mostrar serviço e foram silenciados por seus superiores, enquanto Miranor, um militar de carreira, tentava se impor como comandante do navio, mas alguns dos feiticeiros possuíam demônios ameaçadores como guarda-costas e pareciam estar bem reticentes em obedecê-lo. Por dentro, o comodoro lamentou a ausência de Konnor e que o comando daquela operação tivesse saído das mãos do Krom-tor para as Torres; ele considerou convocar reforços na tripulação para controlar à força o caos quando viu que os problemas do *Exor* iam além dos elementais banidos e da ausência de liderança entre os feiticeiros.

O grupo de lanchas que esteve sendo contido pelas ondas sobrenaturais agora avançava com a nítida intenção de abordar o galeão, e ao longe, por trás da grande pedra flutuante que caía lentamente em direção ao oceano, surgiu uma carraca com uma bandeira desconhecida, com a proa apontada para o *Exor*.

Korangar estava prestes a ser atacada, e suas forças estavam em desordem.

CAPÍTULO 42

EXOR, LITORAL DE BALDÚRIA

Parado no mar misteriosamente calmo, que há instantes abrigara um vagalhão capaz de colher as lanchas de Baldúria, o imenso galeão inimigo parecia ser uma presa fácil, mas o aspecto sobrenatural do navio dava outra impressão, e conjurava os piores temores na mente de quem o via. Barney nunca havia se deparado com uma embarcação horripilante como aquela — ela ostentava velas negras; uma madeira escura com símbolos prateados que o humilde arpoador da Praia Vermelha não tinha como reconhecer; e uma figura de proa demoníaca, logo abaixo do gurupés também prateado. Se o Homem das Águas não estivesse tão tomado pelo ímpeto de ataque, ele teria cedido ao medo, assim como os companheiros nas lanchas. Mas o canto dos remadores, os urros ritmados dos orcs e a prece fervorosa que o Capelão Bideus rezava em voz alta para o deus Be-lanor imbuíram de coragem os baldurianos e os ajudaram a vencer o sortilégio amedrontador encantado na madeira do costado. Eles passaram pela primeira barreira de defesa do *Exor*.

Na ponta da lancha, Barney estava com um arpão preparado para a primeira movimentação hostil no convés. Os olhos aguçados do Homem das Águas notaram uma silhueta no castelo de proa: um korangariano, usando uma capa um pouco parecida com a de Agnor, começou a realizar um gestual voltado para a carranca, com o rosto contraído enquanto emitia um vozeirão gutural. O sujeito nem terminou a segunda frase, pois o arpão lançado por Barney interrompeu o encantamento que visava despertar o demônio preso na figura de proa. De outras lanchas também partiram arpões certos em quem se aproximava da amurada, antes que sequer um sortilégio saísse da boca dos korangarianos.

Enquanto os arpoadores detinham os feiticeiros, os orcs giraram e lançaram ganchos de abordagem para dar início à tomada do galeão. Os humanos ao lado, meros baleeiros sem vocação para a pirataria, admiraram a perícia e coordenação das criaturas que, em questão de instantes, já estavam escalando o costado, movidas por sua força física descomunal. Foi aí que a madeira encantada reagiu à invasão, queimando com energia demoníaca os orcs pendurados. Poucos foram contidos, no entanto, pois o couro grosso, o vigor físico e o estado de frenesi fizeram os guerreiros suportarem o ataque mágico e continuarem a galgar a nau capitânia. No

momento em que o último orc abatido pelo encantamento de defesa caiu no mar, os primeiros que passaram pela amurada já estavam atacando ferozmente quem quer que estivesse ao alcance das achas de barba.

Diante das cordas, os humanos liderados por Sir Barney, o Certeiro, em menor número que os orcs, começaram a subir fortalecidos pelas preces de Bideus. As bênçãos lançadas pelo sacerdote protegeram os arpoadores das inscrições arcanas cujo poder já estava parcialmente esgotado. Nenhum baleeiro foi perdido na tomada do costado e da amurada, ainda que alguns tivessem chegado levemente chamuscados. Eles avançaram contra os korangarianos que ainda não estavam sendo selvagemmente massacrados pela massa de orcs em fúria.

Miranor viu horrorizado o *Exor* ser tomado pela força invasora. Os feiticeiros estavam sem liderança e, em sua maioria, esgotados — aquamantes, aeromantes e demonologistas não tinham mais forças para lançar sortilégios depois de tantas evocações. Sem o elemento da terra para trabalhar, os geomantes eram praticamente inúteis, e apenas os piromantes começavam a dar combate usando tochas e braseiros no convés para disparar línguas de chamas nos inimigos, o que colocava o galeão em risco. Um mago mentalista recitou um encantamento para confundir a mente dos orcs, mas o estado de cólera das criaturas apenas aumentou a brutalidade dos ataques, ainda que um ou outro invasor tenha se voltado contra os próprios companheiros. O feiticeiro preferiu desistir e dissuadir os colegas de empregar sortilégios semelhantes ao ver um compatriota ser derrubado no convés e ter a cabeça esmagada com pisões furiosos. Dentre as forças das Torres de Korangar, os fisiomantes eram os que estavam causando o maior estrago; alguns conseguiam ferver o sangue dos adversários, enquanto outros paralisavam corpos com encantamentos.

Do alto do castelo de popa, o comodoro passou a ter esperanças de que a maré do combate viraria a favor do Império dos Mortos no momento em que alguns arquimagos, mesmo cansados, liberaram seus demônios guarda-costas para enfrentar a massa de invasores, enquanto os tripulantes do galeão se posicionaram para soprar orlosas e induzir os baldurianos ao suicídio. Miranor até chegou a sorrir e desdenhar de Trevor, pensando que seria capaz de vencer o conflito sem o Sumo Magus presente. Konnor se orgulharia dele. A mão se contraiu nas bandeiras que o comandante considerou usar para convocar as dromundas e dar suporte às defesas da nau capitânia. Ele sorriu mais ainda quando um invasor que tentava subir ao castelo de popa foi queimado por um piromante e ao ver o corpo de um orc ser quebrado ao meio pelo gestual de um fisiomante.

O *Exor* ia vencer aquele ataque desesperado de Baldúria.

O sorriso do comodoro sumiu do rosto pálido quando uma saraivada de flechas vinda do céu abateu os tripulantes que levaram as orlosas à boca. Miranor ergueu o

olhar e viu águias gigantes atacando as velas; uma delas deu um rasante, pegou o piromante que defendia a escada para o castelo de popa e jogou no mar o homem meio dilacerado pelas garras. Um traçado luminoso brotou de outro grande pássaro — na verdade, do arco do elfo que estava em cima —, e o projétil simplesmente explodiu um dos demônios que acoassava invasores perto do mastro principal. Duas águias pousaram no convés, de onde pularam um guerreiro com duas espadas curtas na mão e um enorme cavaleiro blindado, com escudo e uma acha de barba, que prontamente foram enfrentar os demônios que sobraram. Ao vê-los, os baldurianos irromperam em comemoração e ganharam um ímpeto de combate renovado.

Miranor se voltou para as dromundas e agitou nervosamente as bandeirolas para os comandantes das belonaves distantes, enquanto os gritos de “Baldur, Baldur” ecoavam de seu navio.

Assim que partiu do castelo voador, Baldur não rumou imediatamente para atacar o galeão inimigo adiante. Ele resolveu seguir o conselho da Rainha Danyanna e rever a esposa o quanto antes. O barão e os rapineiros, juntamente com Derek e Carantir, saíram das ameias e mergulharam em direção ao mar, onde Sindel se encontrava gesticulando para o oceano, empoleirada em uma coluna d’água que girava para sustentá-la. O rosto rechonchudo da salim, tão diferente das feições delicadas e ossudas das outras elfas da superfície, estava contraído pelo esforço de ter acabado de banir Luglulublub, um dos senhores dos elementais de água.

Baldur chegou a tempo de testemunhar o feito impressionante e viu Sir Barney liderar as lanchas dos defensores de Baldúria em um assalto contra a nau capitânia do Império dos Mortos. Ele pretendia seguir o Homem das Águas dali a instantes, mas antes queria ver a mulher e saber de Baldir. O barão girou a manopla para indicar que os companheiros dessem uma volta em torno de Sindel.

Após realizar o encantamento poderoso, a arquimaga aquamante suspirou e abriu os olhos para ter a grata surpresa de ver o marido sobrevoando o oceano, acompanhado pela tropa alada de Bal-dael. Sindel sorriu diante da figura imponente daquele humano que ela jamais imaginava que um dia fosse amar, quanto mais gerar um filho com ele, mas alguma coisa ali estava fora da ordem...

— Essa não é a Delimira! — exclamou a baronesa, apontando para a águia gigante do esposo. — Essa é a Amithea, a águia do Kendel. Onde está ela? Onde está ele?

Aquela não era a reação que Baldur esperava após tanto tempo de afastamento entre os dois, mas ele não podia dizer que era exatamente uma surpresa. Sindel era geniosa e mudava de humores como as marés das águas que controlava. Eles viviam um relacionamento tempestuoso, mas ambos tinham certo prazer de viver às turras e depois descontar tudo na mesa e na cama.

— Os dois deram a vida em combate, meu amor — respondeu o barão ao passar.
— Infelizmente, são más notícias para outro momento. Onde está o Baldir?

Sindel fez um esforço para conter as emoções. A aquamante conhecia Kendel há décadas; foi com a colaboração dele que ela criou a tropa dos rapineiros de Baldael, como forma de defender o último refúgio dos alfares contra as forças humanas, especialmente em oposição à odiosa Garra Vermelha, comandada pelo meio-elfo de estimação de Krispinus, o rei-genocida. E Delimira... a salim viu a águia gigante sair do ovo, adestrou o belo pássaro, voou em sua garupa contra Amaraxas. E ela sequer pôde se despedir de Kendel, de Delimira... e de outros tantos rapineiros, pelo visto, pois o número de alfares que passava diante de seus olhos era muito menor do que quando Sindel deixou Baldúria.

— No navio dos arquimagos, em segurança — disse a salim, ainda atônita, acompanhando o voo das águias gigantes e recebendo a saudação dos rapineiros, que entoaram o lema da tropa para a líder alfar. — Vá, Baldur, mas depois temos muita coisa para conversar.

Ele sobrevoou a coluna d'água mais uma vez, querendo falar tantas coisas para a esposa, querendo saber mais a respeito do filho que não via há tanto tempo, querendo agradecer por ela ter salvado as lanchas que agora se aproximavam do inimigo. Mas Korangar estava sem defesas, e era o momento de Baldúria finalmente partir para o ataque. Baldur fez um gesto de cabeça para Sindel, acatando que eles teriam uma discussão em breve, se sobrevivessem; com um cumprimento final dos rapineiros, a força alada partiu de vez contra o galeão.

Montada em Kianlyma, Danyanna acompanhou a revoada da tropa de Baldúria até o ponto onde a amiga estava empoleirada no oceano e, ao ver a tensão emocional no rosto da alfar, algo que ia além do cansaço provocado pelo sortilégio de banimento, resolveu ficar para trás. Como uma elfa da superfície com uma forte ligação com a natureza, cada morte dos seus era sentida com profundo pesar por Sindel. Ela queria lamentar a perda de Delimira, de Kendel e dos outros rapineiros, mas sabia que aquele não era o momento nem o lugar. A salim apenas deixou que o sentimento fosse a correnteza do rio de emoções por dentro, e o oceano à volta começou a reagir e encrespar. Assim como o humor de Danyanna se refletia nas condições do céu, as águas respondiam ao estado de espírito da aquamante. Acima de Sindel, os trovões do galope de Kianlyma anunciaram a chegada da rainha.

— Está tudo bem, amiga? — perguntou a aeromante humana ao ver a elfa nitidamente abalada.

— Não — respondeu Sindel. — Mas vai ficar bem pior para Korangar.

Ao se voltar para a frota inimiga, a Suma Mageia lembrou-se do vitral que tanto admirava no Pináculo de Ragus, mostrando um rei-mago aeromante atacando navios piratas com o poder de uma tempestade, e teve a exata noção de como a

situação poderia piorar muito para a Nação-Demônio. Enquanto Baldur e os rapineiros de Bal-dael se distanciavam em direção ao galeão korangariano, as duas rainhas consideraram o próximo passo para ajudá-los no combate.

Agora que os defensores de Baldúria deixaram Sindel e Danyanna para trás, Derek Blak se sentiu à vontade para se aproximar de Baldur e provocá-lo.

— Ih, alguém vai dormir de armadura hoje à noite.

— Nem começa — respondeu o barão. — A vida de casado é uma guerra. Enfrentar Korangar parece um galope no prado perto de ter que “discutir relacionamento”, como diz a Sindel. Você deveria tentar. O casamento torna qualquer outro combate mais fácil.

— Não, obrigado — disse o guerreiro de Blakenheim, enquanto tentava manter a águia gigante voando lado a lado com Baldur, com certa dificuldade. — Sossegar e engordar não são para mim. Eu gosto de experiências novas.

— Se eu fosse você, me preocupava mais em voar melhor e não cair no mar. Seria uma experiência nova e tanto, mas eu não volto atrás para pegar engraçadinhos.

— Barão Baldur — interrompeu Miriel, que se aproximou do outro flanco do líder humano. — Vejo daqui que há rushalins no convés e feiticeiros atacando os homens de Sir Barney e os orcs.

Baldur ainda não havia enxergado nada disso, mas confiava na visão aguçada do alfar. Agora que Miriel comentou, era possível ver clarões mágicos espocando no navio. Ele olhou para os elfos que voavam atrás e soltou o vozeirão de comando para dar as ordens de ataque.

— Atenção, rapineiros de Bal-dael: eu e o Capitão Blak vamos atacar os rushalins; Carantir, seu alvo principal são os demônios que estiverem desgarrados e os magos que estiverem causando o maior estrago. Primeira Revoadada, o mesmo padrão que adotamos na guerra contra os orcs: flechem grupos de inimigos concentrados, depois os indivíduos que se destacarem. Afinal...

— Cravo que se destaca leva marretada! — respondeu em uníssono o grupo de arqueiros batizado de Primeira Revoadada, repetindo um dos lemas prediletos de Baldur.

— Isso mesmo — concordou o barão com um sorriso. — Segunda Revoadada, ataquem as velas e o cordame e depois auxiliem os humanos e orcs em combate.

— Nenhum inimigo de Bal-dael sai vivo. Nenhum inimigo de Baldúria sai vivo! — gritaram os integrantes da Segunda Revoadada.

A seguir, todos os rapineiros berraram o lema da tropa, “levamos a vingança em nossas asas, levamos a morte em nossas flechas”, e até mesmo as vozes de Carantir, Derek e Baldur se uniram às dos elfos.

Quando já estava dentro do alcance dos projéteis, a Primeira Revoada disparou uma saraivada que abateu os tripulantes korangarianos reunidos em um ponto do convés, prontos para acionar uma espécie de trompa. A Segunda Revoada se concentrou em rasgar as velas e o cordame do navio, enquanto um integrante atacava um feiticeiro que disparava línguas de fogo contra os defensores de Baldúria. O primeiro grupo de arqueiros renovou o ataque de flechas, enquanto o segundo arriava o velame e os cabos, contribuindo para o caos e deixando os korangarianos mais confusos ao serem sistematicamente flechados do céu e atacados pelos humanos e orcs no convés.

Houve reação, logicamente. Muitos feiticeiros realizaram encantamentos rápidos de defesa que desviaram os projéteis, mas a distração os deixou suscetíveis ao ataque da massa de invasores que tomaram o *Exor*. Outros magos partiram para a ofensiva com sortilégios de destruição e controle de multidão, mas tiveram que escolher entre os agressores em cima do navio ou os recém-chegados no céu, e sem experiência em combate e uma liderança firme para coordenar o ataque, eles desperdiçaram feitiços ou simplesmente erraram os alvos. A chuva de flechas, velas e cabos certamente não ajudou na tentativa de resistência de Korangar.

Por ter sido avisado da presença de demônios, Carantir retirou uma flecha de uma aljava especial, contendo projéteis com gemas nas pontas para potencializar o efeito mágico que ele, como um erekhe, conseguia imbuir nelas. As pontas das flechas normais, feitas com os ossos de Amaraxas, já serviriam para penetrar no couro sobrenatural e ferir as criaturas infernais, mas o meio-elfo precisava de uma solução mais rápida e letal para o combate. Na onda inaugural de ataque dos rapineiros, ele disparou no primeiro demônio que viu um tiro preciso que varou o torso grotesco do monstro e o explodiu por dentro. Enquanto realizava o sobrevoo de retorno, Carantir já estava encantando o segundo projétil com a mesma intenção.

Assim que viu demônios atacando os orcs e os homens sob comando de Sir Barney, Baldur indicou o ponto de pouso para Derek e mergulhou na direção do convés. O companheiro não executou a manobra com a mesma facilidade, mas conseguiu parar ao lado do barão e prontamente pulou da águia gigante, mais feliz por ter que enfrentar um ser do inferno do que voar. Os dois foram saudados pela massa de humanos e orcs com gritos evocando o nome do cavaleiro, que já estava avançando contra um demônio, brandindo a acha de barba e berrando “Baldúria” para que o inimigo soubesse quem estava no ataque agora. Derek seguiu Baldur e, para aproveitar a viagem, matou um mago korangariano no caminho até se colocar diante de uma criatura com o dobro de seu tamanho, tentáculos saindo do torso e uma cabeçorra em formato de bigorna sem olhos aparentes. Na visão periférica, ele notou que o barão já havia entrado em combate com um demônio similar.

De posse de um escudo novo, feito apenas de aço comum, depois de ter perdido o modelo de vero-aço no combate com Rosnak, Baldur ergueu a proteção para evitar golpes que não vieram, pois a criatura preferiu agarrá-lo com os tentáculos e puxá-lo na direção de uma bocarra que até então esteve escondida na cabeça. Não era uma tarefa fácil mover a massa blindada do cavaleiro grandalhão, mas o demônio tratou Baldur como se fosse um fardo de feno. Dentro da guarda do inimigo, sem espaço para desferir um golpe cortante, o barão mudou a pegada no eskego, segurando logo abaixo da cabeça da acha, e prontamente enfiou a arma dentro da boca imensa que pretendia morder seu crânio. Com uma puxada violenta, Baldur arrancou meia cabeça do demônio e tombou ao lado da criatura, que agonizou brevemente até se desfazer.

Quando os tentáculos de seu alvo se projetaram para pegá-lo, Derek recuou enquanto golpeava com os gládios para cortá-los. Mesmo com aquele corpanzil, o demônio era rápido demais e diminuiu a distância para prender o oponente e levá-lo até a bocarra faminta. O guerreiro de Blakenheim achou que a capa de vulturi o protegeria, mas de alguma forma a criatura conseguia enxergá-lo; uma vez agarrado, ele se debateu, mas estava irremediavelmente preso. Com a proximidade, Derek ainda conseguiu estocar entre os tentáculos, mas aquilo não foi suficiente para deter o ser infernal, que apenas ficou mais furioso e com vontade de devorar a presa humana. Ele viu a cabeçorra se aproximando para mordê-lo, mas o monstro não chegou a completar o gesto. Uma acha de barba surgiu voando entre o rosto dos dois e se cravou no demônio, para em seguida retornar à mão de Baldur enquanto a criatura soltava Derek ao se desfazer.

— Manter um casamento é mais difícil que isso — disse o barão, ofegante, de olho em um terceiro demônio que se aproximava.

— Você me deu um ótimo motivo para continuar solteiro — retrucou o guerreiro de Blakenheim chegando perto de Baldur para enfrentar a criatura.

Um traço luminoso cortou o céu e destruiu o último monstro infernal sem que ele desse mais um passo na direção dos dois humanos aliados. Finda a ameaça sobrenatural, Carantir realizou mais um sobrevoo e trocou de aljava para se concentrar no perigo representado pelos humanos adversários.

Em volta de Baldur e Derek Blak, as forças de Baldúria estavam sobrepujando com folga os korangarianos, agora que os magos sobreviventes estavam sendo flechados pelos elfos rapineiros, enquanto guerreiros orcs e arpoadores sob a liderança de Sir Barney terminavam de matar os feiticeiros que estiveram exaustos demais para se juntar ao combate. Entre lágrimas e ganidos, os inimigos imploraram por clemência e não receberam nenhuma.

No convés da nau capitânia da Frota de Korangar, o conflito foi finalmente vencido por parte dos baldurianos. O Capelão Bideus tentava salvar os gravemente

feridos com preces a Be-lanor, enquanto os combatentes machucados recebiam apoio dos sobreviventes relativamente ilesos. Havia mais mortos do que Baldur gostaria de ter visto, mas ele sabia que todo combate cobrava esse preço terrível. A atenção do barão se voltou para Sir Barney e Hagak, que se aproximavam dele; o orc trazia pelo braço, sem nenhuma delicadeza, um korangariano com trajas diferentes dos usados pela maioria dos invasores mortos.

— Esse aqui tem todo o jeito de ser o comandante, Senhor Barão — falou o Homem das Águas, apontando para o cativo.

Enquanto Baldur e Derek se entreolhavam, Nimor, o marinheiro refugiado que participou do ataque das lanchas, chegou perto e confirmou a identidade do sujeito, reconhecendo a patente de comodoro pelo uniforme. Irritado com as baixas, sem paciência para sutilezas, o barão simplesmente se voltou para o outro Confrade do Inferno e disse:

— Mande que ele ordene a rendição do resto da frota ou o que aconteceu aqui vai parecer um ato de misericórdia.

O guerreiro de Blakenheim assentiu com a cabeça e transmitiu a mensagem, acompanhada por dois golpes no estômago do korangariano com o pomo de um gládio. Ele sabia que Baldur não se oporia ao reforço no argumento e viu que tinha razão quando o amigo apenas cruzou os braços, esperando uma resposta do prisioneiro.

Curvado e cuspiendo sangue diante dos algozes, Miranor só conseguiu lançar um olhar furtivo e esperançoso para o porão do *Exor*, torcendo para que Trevor finalmente surgisse das entranhas do navio com uma legião de desmorts para salvar Korangar.

CAPÍTULO 43

PORÃO DO *EXOR*, LITORAL DE BALDÚRIA

O interior cavernoso do galeão korangariano acolheu Trevor como uma tumba. Aquele breu e silêncio completos eram um alívio em contraste com a claridade e a confusão do combate do lado de fora. O Sumo Magus precisava daquele momento confinado na quietude do sarcófago para se harmonizar com as energias necromânticas, depois do esforço sem precedentes em reanimar os dragões mortos no castelo voador, em especial Amaraxas. Cada passo dos pés cadavéricos nas sandálias ao estilo adamar era pesado, sem o vigor sobrenatural de lich com que Trevor estava acostumado. Era como se ele estivesse *morrendo* de verdade, pela segunda vez.

O necromante se dirigiu ao sarcófago em meio à tropa pessoal de desmorts, que aguardavam um comando do mestre para entrar em ação e defender o *Exor*. Contudo, Trevor estava confiante de que os feiticeiros das Torres de Korangar fossem capazes de rechaçar os baldurianos e, ademais, ele precisava recuperar as forças que apenas o solo de sua terra natal lhe devolveria assim que desse início ao ritual de reparação. O Sumo Magus estendeu a mão na direção do túmulo, selado com poderosos sortilégios de proteção, e interrompeu o gesto antes de pronunciar a palavra de poder que o abriria.

O sarcófago já estava aberto, e a valiosa terra da Morada dos Reis estava espalhada por toda parte, incapaz de abrigá-lo.

O lich não era dado a ataques de pânico, pois emoções mundanas havia muito tempo não faziam parte de seu repertório de sentimentos, mas ele sentiu um frio na barriga que não funcionava mais. Era possível atribuir o pico de medo ao cansaço, mas a cena diante de si não possuía explicação fácil. O porão do *Exor* só continha o sarcófago do Sumo Magus e os fiéis Reanimados que o seguiam, mais nada. Os olhos sem vida de Trevor vasculharam a escuridão na qual conseguiam enxergar, mas se detiveram em um ponto envolto em trevas que até sua visão preternatural não era capaz de penetrar.

Era uma ausência de luz tão grande que o negrume ao redor parecia claro.

Daquele lugar isolado no interior da nau capitânia, surgiu o cacarejo de um velho moribundo.

— Estou admirado, admito, ao ver a que ponto você chegou, Trevus. Para um escravo, você foi longe demais, ainda que aqui seja o proverbial fundo do poço.

A escuridão começou a se condensar em um vulto negro destacado do ambiente, na forma de uma capa preta com um capuz que não permitia ver o rosto do interlocutor, aparentemente mergulhado nas mesmas trevas impenetráveis de onde ele saiu.

— Am-bronor! — exclamou a voz seca do lich.

Trevor reconheceu quem era a silhueta escura mais pela voz do que pela imagem diante dos olhos mortos. Aquele borrão escuro, trajando uma capa simplória, estava longe de ser o adamar esplendoroso que o Sumo Magus conheceu na Morada dos Reis, quando ainda era um escravo-assistente do embalsamador-mor da realeza, mas o tom das palavras e a rispidez do discurso eram inconfundíveis. O susto deu lugar à compreensão final da profecia dos magos da Torre de Vidência — o Velho Inimigo estava diante dele. O Embalsamador do augúrio era realmente Trevor, o pobre servo que fazia o trabalho pesado enquanto aquele tirano escravagista apenas supervisionava os cuidados aos cadáveres dos imperadores-deuses; Am-bronor era um adamar opressor e representava o inimigo de todos os korangarianos livres.

— Há séculos que não me importo mais com títulos — continuou falando o recém-chegado —, mas para você eu sempre fui Mestre Am-bronor. Eu agradeceria a cortesia, *Sumo Magus*.

Mesmo exausto, o lich sentiu uma pontada de energia, um ardor provocado pelo ódio àquela criatura e ao que ela representava.

— Você não é mais meu mestre — retrucou ele com o sentimento de raiva na voz seca —, e eu não sou mais Trevus, e sim *Trevor*, o Sumo Magus das Torres de Korangar. O que você faz aqui?

— Eu vim colocá-lo no seu devido lugar, coisa que devia ter feito há muito tempo. Dar fim a esse “experimento Korangar” que eu deixei seguir sem controle além da conta. Acabou, Trevus.

Se o rosto de pele e osso do necromante conseguisse demonstrar alguma reação, certamente teria se contorcido com desprezo. O adamar continuava o mesmo, não importavam a passagem dos séculos ou a aparência estranhamente alterada. Am-bronor continuava prepotente, arrogante, se achando o dono do mundo.

— Você não era ninguém no seu império arruinado e continua não sendo ninguém agora — sibilou Trevor. — É a literal sombra de um passado de glórias que não existe mais. Um mero embalsamador. Já eu controlo a transição da vida para a desmorte como arquimago necromante.

O vulto negro soltou uma longa e incômoda gargalhada cacarejante.

— Vocês, korangarianos, sempre com essa fixação em títulos. Eu já disse que não tenho interesse neles, mas uma vez que insiste... Infelizmente, você fugiu da

Morada dos Reis antes de um certo... *progresso* em minha carreira. Pois então, “Sumo Magus Trevor”, você está diante do Imperador-Deus Am-bronor, o último imperador adamar.

Ao dizer aquilo, o vulto negro jogou os braços para trás e irradiou uma luz solar dentro do porão da belonave. Por um breve momento, ele deixou de ser aquela figura decrépita encoberta por uma escuridão impenetrável e voltou a ser um adamar resplandecente, um deus na terra, um ser cujo poder não podia ser medido ou compreendido segundo padrões humanos. Então, tão rápido quanto surgiu, o vislumbre passou, mas foi o suficiente para queimar os olhos de Trevor. O lich soltou um grito agudo de dor que fez a pele morta e repuxada em volta da boca e da garganta se rasgar. Ao redor do necromante, vários Reanimados haviam sido destruídos, e só sobraram armas, armaduras e pó.

O adamar, novamente reduzido à forma de um vulto negro, se aproximou de Trevor, que ainda gania de desespero, agora de joelhos.

— Eu me arrependo de muita coisa no meu governo, Trevus. Ter visto o Império ruir, ainda que fosse inevitável, foi doloroso. E pensar que prendemos o pobre Talanor por ter previsto que o despertar dos dragões selaria o nosso fim. E ele falou outras coisas às quais não demos ouvidos, deixou previsões que foram ignoradas ou proscritas, como o tal augúrio a respeito de um “império dos mortos, a tirania dos oprimidos que virariam opressores”. Na ocasião, nós não entendemos, mas quem diria que o Profeta Louco estava falando de Korangar? Quem diria que nossos escravos se revoltariam e escapariam para simplesmente erigir o mesmo tipo de sociedade da qual fugiram? Eu nunca deveria ter permitido que você, um mero escravo, tivesse acesso aos conhecimentos proibidos de necromancia... Os humanos costumam dizer que os filhos são fruto da criação que recebem dos pais, e tendo a concordar. Os adamares foram maus pais, e o resultado foi Korangar. *Eu* fui um mau pai. Krispínia se saiu bem melhor, pelo menos até onde pude ajudar... e vou continuar ajudando.

O vulto negro tocou no desmorto, que ainda se debatia ajoelhado, de fato morrendo uma segunda vez, após ter sido banhado pela luz solar divina de um deus. Ainda assim, havia séculos de poder acumulado dentro daquele cadáver ambulante, uma profusão de energia de trevas capaz de lutar contra aquele efeito, um conhecimento a respeito de vida e morte inigualável. Trevor era o Sumo Magus da Torre de Necromancia de Korangar, capaz de extinguir a vida de qualquer ser com apenas uma palavra.

A boca descarnada parou de gemer de dor e começou a concentrar todo o poder necromântico do lich em um único sortilégio.

— Am-bronor, MOR...

— MORRA você, Trevus.

A centelha de energia nefasta que habitava o corpo desmorto se apagou. A existência de Trevor foi negada, o paradoxo do ente foi repudiado. Por um átimo, o Sumo Magus esteve, ao mesmo tempo, vivo, morto e desmorto. E a seguir, não esteve, não era. O pó que Trevor virou se misturou ironicamente à terra da Morada dos Reis, que estava espalhada pelo piso do porão após o selo místico do sarcófago ter sido rompido. O último imperador-deus olhou para aquela tumba com sarcasmo; um sarcófago adamar, feito pelas mãos do próprio Trevus, foi a causa da ruína do ex-escravo, que no subconsciente jamais havia deixado de venerar o velho inimigo, ainda que o odiasse. O objeto tinha sido usado como condutor do encantamento que trouxe Am-bronor até ali, ao refúgio do necromante. O servo do embalsamador que se achava um embalsamador de verdade. Dentro do capuz indevassável, o adamar sorriu com ironia cáustica. Ele se abaixou para recolher os itens de poder de Trevus — uma tiara, alguns anéis e pulseiras —, que não deveriam cair em mãos gananciosas e erradas.

Durante aquele gesto, subitamente, o vulto negro sentiu o impacto de toda aquela empreitada até então. O deslocamento, a revelação da divindade, a destruição do lich... Todos eram feitos que normalmente consumiriam um poder incalculável, mas que *somados*, então, sugavam até o último lampejo da existência. A manga da capa preta se estendeu para os mortos-vivos ao redor, que começaram a desmoronar. Um por um, os Reanimados tiveram a energia necromântica que os sustentava consumida pelo último imperador-deus. A onda de absorção se espalhou para além dos limites do galeão, passou por cima do mar e encontrou as dromundas, repletas de desmorts, com quase 5 mil soldados e monstros Reanimados que seriam usados para invadir Krispínia. Todos foram reduzidos a pilhas de ossos e carne podre nos porões de belonaves cuja missão agora havia perdido o sentido.

O poder do imperador-deus também localizou Amaraxas no fundo do oceano. Aquela foi uma redescoberta inesperada, ao contrário do reencontro com Trevus. O último contato entre os dois ocorrera quando o Primeiro Dragão estava destruindo a Morada dos Reis, sob o olhar impotente de Am-bronor. Agora, o adamar se sentiu da mesma forma. O crânio reanimado se recusou a devolver a energia que o despertara e que o mantinha naquele estado inatural de existência. Assim como o lich havia percebido anteriormente, o vulto negro, agora fortalecido outra vez, compreendeu que Amaraxas era um ser com uma força de vontade imensurável e inigualável, que não abriria mão do poder recém-adquirido.

Felizmente para Krispínia, o Primeiro Dragão parecia estar outra vez confinado a um túmulo subaquático, pelo menos por agora.

Aquela preocupação ficaria para depois. No momento, a Frota de Korangar estava derrotada, pelo menos no tocante aos mortos-vivos. E, de acordo com os gritos de comemoração que vinham do convés, uma mistura de vozes de elfos, orcs

e humanos, algumas delas berrando o nome do Barão Baldur, pelo visto a ameaça dos korangarianos vivos também tinha chegado ao fim.

O homem da capa preta se permitiu um novo riso cacarejante que ecoou no vazio do porão da embarcação. Ele teria que agradecer ao Destino, ou mais especificamente, a Od-lanor por ter trazido o cavaleiro grandalhão àquela reunião em Tolgar-e-Kol, algo que nunca estivera em seus planos originais. A ironia não lhe escapou à percepção: os rumos das raças de Zândia sempre foram traçados pelos adamares, fossem eles um sábio buscante ou o último imperador-deus.

Ainda rindo, Ambrosius começou os preparativos arcanos para sair dali.

CAPÍTULO 44

EXOR, LITORAL DE BALDÚRIA

Miranor continuava apanhando do invasor que falava korangariano com um sotaque quase perfeito e usava a capa de um vulturi. Se não soubesse que ele era um granej — e não estivesse levando socos no estômago e no rosto, obviamente —, o comodoro diria que o sujeito era oriundo da província de Karaya e que provavelmente tinha matado um espião. Ele se fixou nesses pensamentos fora de propósito para não sentir a dor da tortura, nem a agonia da espera para ver se Trevor finalmente surgiria do porão do navio com seus vastos poderes de Sumo Magus e a tropa pessoal de Reanimados. Infelizmente, o comandante do *Exor* viu uma força armada de baldurianos descer ao interior da embarcação e voltar ilesa, fazendo sinais negativos com a cabeça. Ele nem teve tempo de lamentar internamente, pois recebeu uma joelhada no estômago.

— Mande o resto da frota se render ou vamos queimar os navios um por um! — ameaçou o guerreiro baixo e troncado.

Miranor não conseguiu responder, porque a atenção de todos a bordo — inclusive a dele, que estava sendo contido por trás por um invasor muito alto — se voltou para uma comoção em alto-mar, uma mistura de estrondos e clarões, como se o céu e o oceano estivessem furiosos. E realmente estavam: o comodoro virou o rosto ensanguentado para onde todos olhavam e viu duas mulheres, obviamente duas *feiticeiras*, uma montada em um cavalo voador e outra em cima de uma onda, comandando um ataque às dromundas que ele havia sinalizado para se aproximar durante a invasão ao *Exor*, como reforços que não chegariam mais a tempo. Elas vinham adiante de uma frente de tempestade que havia se formado no céu claro, e as nuvens cuspiam relâmpagos que atingiam os mastros da Frota de Korangar, enquanto o mar revolto açoitava e destruía as duas ordens de remos de cada lado das belonaves que guardavam o contingente de soldados mortos-vivos.

Para piorar, de uma carraca inimiga no encalço das mulheres brotaram finas línguas de fogo que desenharam um arco no céu até caírem nos conveses das dromundas mais próximas, provocando explosões de chamas que jogaram tripulantes e madeira para o alto. Na amurada da nau recém-chegada, Miranor viu silhuetas gesticulando, e em resposta os cascos dos navios da Nação-Demônio começaram a empenar e se deformar. Havia apenas necromantes nas dromundas,

para comandar a tropa de Reanimados no desembarque, e eles não pareciam muito versados em feitiços que anulassem encantamentos daquela magnitude. Por conta própria, as três dromundas da retaguarda ensejaram mudar de curso — *sábia decisão de seus comandantes*, pensou Miranor —, mas logo foram alcançadas pelas magas e ficaram à deriva, perdendo velas, mastros e remos sob o ataque incessante dos elementos sob controle das duas mulheres.

Diante dos olhos do comodoro — um deles inchando e se fechando —, pouco a pouco a vitória contra a Frota de Korangar estava sendo sacramentada. Restava a esperança de que Konnor lograsse êxito com a estratégia de invasão por terra firme. Ainda que morresse pelas mãos desses bárbaros, Miranor teria a satisfação de saber que eles retornariam para um reino sob ataque do Senhor da Guerra do Império dos Mortos. Ele só não sorriu porque o maxilar doía demais.

Enquanto se desenrolava o espetáculo de destruição nas águas próximas, Derek Blak se aproximou de Baldur, que olhava admirado o empenho do Colégio de Arquimagos de Krispínia em neutralizar a esquadra inimiga.

— Se a sua esposa faz *aquilo* com remos, eu nunca mais andaria fora da linha, Baldur — disse o guerreiro de Blakenheim em voz baixa, apontando para o mar. — Essa sua coluna não aguenta o primeiro olhar feio da parte da Sindel.

O barão pestanejou e finalmente conseguiu desgrudar os olhos da cena lá fora. Ele virou o corpanzil para responder ao amigo: — Bem, pelo visto o seu bonitão ali atrás perdeu a utilidade. Não há mais como dar ordem de rendição para esses navios condenados.

— Discordo — respondeu Derek. — Ele tem muitas informações a revelar por ser o comandante da frota. Pode haver uma segunda onda de ataque, ainda que eu duvide, por conta da sabotagem que a Jadzya fez lá atrás em Korangar. Ou talvez haja algum segredo místico que não estamos vendo, um ritual secreto em andamento, sei lá. O instinto me diz que ainda não derrotamos por completo a Nação-Demônio.

A desconfiança do guerreiro de Blakenheim tirou um pouco do alívio e da alegria de Baldur por aquele combate ter chegado ao fim. Mas era exatamente assim que uma vitória aparente virava uma derrota concreta; em anos de guerra, ele já tinha visto muitos comandantes comemorarem antes do tempo apenas para serem surpreendidos por uma tropa reserva vindo de um flanco desprotegido.

O Barão de Baldúria não queria ser lembrado como esse tipo de comandante.

— Tudo bem, então. Melhor levá-lo para o Od-lanor, Derek. Ele sempre foi bom com as palavras e para convencer as pessoas a cooperar.

— E se o comandante continuar reticente? Entregamos o sujeito para o Kalannar?

O guerreiro de Blakenheim se lembrou do estado do cadáver de um elfo que ele achou na Casa Grande da Praia Vermelha havia alguns anos, um pouco antes do

ataque de Amaraxas à Beira Leste; foi o corpo de um alfar que Kalannar dissera ter interrogado a respeito do despertar dos dragões causado pelo então Salim Arel. Foi uma das visões mais revoltantes que Derek teve na vida, e isso considerando que ele viveu em Korangar.

— Vamos esperar que isso não seja necessário — respondeu Baldur, que também tinha noção dos aspectos menos louváveis da personalidade do amigo svaltar. — O korangariano é um prisioneiro de guerra. Se o Od-lanor não tirar nada dele, o desgraçado vai trabalhar com os kobolds na armação ou com o Agnor no garimpo de prata. Não penso em castigo maior que ter que conviver e receber ordens do Agnor. Vamos levá-lo para o castelo voador, que é o melhor lugar para fazer esse tipo de coisa.

Derek concordou com a cabeça e voltou, juntamente com o barão, ao ponto onde o comandante amarrado ainda estava sendo vigiado por Barney, que vibrava com os amigos arpoadores a cada nau inimiga sendo destruída.

— Sir Barney, o comando do navio é seu — disse Baldur ao agarrar o cativo pelo braço a fim de levá-lo até a águia gigante.

Ele montou em Amithea, que pegou o korangariano surrado e sangrando com as garras sem muita delicadeza, enquanto o guerreiro de Blakenheim rumava para a própria montaria alada. Os dois ganharam os ares em meio aos últimos clarões e estrondos provocados pelos feitiços dos arquimagos de Krispínia.

A devastação também tinha um espectador especial, alguém que possuía conhecimento místico suficiente para analisar melhor o que estava vendo. Da borda da rocha flutuante, acompanhado por uma abismada Samuki, Agnor observava o poderio do Colégio de Arquimagos contra as Torres de Korangar. Não estava sendo um combate honesto, era verdade: os ex-colegas do geomante chegaram cansados pela evocação de vários demônios e dos dois senhores dos elementais, isso sem contar o embate contra os guerreiros de Baldúria. Agnor se perguntou por que não viu soldados ou mesmo bralturii guarnecendo os feiticeiros, tirando os poucos demônios que foram rapidamente abatidos. O Triunvirato teria que estar agindo em conjunto na operação, a não ser que... Ele xingou a própria inocência. Obviamente havia um jogo de poder envolvido. Todo o fracasso da expedição de Gregor tinha sido causado pelas disputas políticas entre o Parlamento e as Torres — e Korangar saiu perdendo. Como agora, novamente.

— O que foi, Agnor? — perguntou a anã, sentindo a inquietação do companheiro e ouvindo os impropérios murmurados.

— Eu fico irritado quando vejo a estupidez vencer a inteligência e a capacidade. Korangar tinha tudo para ser o maior reino de todos, mesmo com a adversidade do Colapso, mas deixou que imbecis tomassem decisões. Fosse outra a liderança, a instabilidade geomística do subsolo poderia até ter sido contornada. Tínhamos

conhecimento geomântico para isso. *Eu* poderia ter resolvido a questão, se tivesse tempo, como fiz com os Portões do Inferno e o Amaraxas para os imbecis *daqui*, ainda que eles não me deem o devido crédito. Mas o Império dos Mortos preferiu seguir o caminho da mesquinha, da ignorância e da ganância. Korangar merece essa ruína.

— Mesquinha e ganância são qualidades aos olhos de Midok, mas não são bem aconselhadas pela ignorância — disse Samuki. — Só não lamento mais o que aconteceu com você em Korangar porque, do contrário, jamais teríamos nos conhecido.

— E duvido que no império eu conseguisse uma mina de prata com uma colônia de orcs como garimpeiros — comentou o mago.

— Louvado seja o Mão-de-Ouro pelas riquezas adquiridas. “A bênção de Midok começa pela prata e termina no ouro.” Você será um humano próspero, um grão-anão bem-sucedido, Agnor. Eu não estaria com você se não acreditasse nisso.

Ele sorriu para a sacerdotisa e voltou os olhos miúdos para o combate no oceano — ou melhor, para o massacre, visto que as forças místicas de Krispínia agrediam Korangar sem revide. Aqueles pretensos “arquimagos” até que sabiam um ou dois truques, Agnor teve que admitir, a contragosto. A elfa gorda de Baldur e a rainha bunduda com ares de deusa estavam provocando um estrago, mas deram sorte, pois o campo de batalha escolhido pela Nação-Demônio favorecia a magia das duas. O sorriso do korangariano logo virou uma expressão de desprezo. Longe de uma fonte de água, Sindel era inútil; e Danyanna, sozinha, não seria páreo para um geomante como ele.

O humor de Agnor piorou quando ele notou Od-lanor em outra ponta da borda da pedra flutuante. O menestrel não tirava os olhos maquiados da cena; com certeza estava guardando os detalhes e se inspirando para compor uma ode à conquista de Krispínia, e sem dúvida reservaria um papel de destaque para si, apesar de ter sido um mero observador. O geomante korangariano não estava completamente errado na avaliação maldosa. De fato, Od-lanor queria absorver o máximo de detalhes daquele momento histórico, mas não possuía nenhuma intenção musical por trás, e certamente não se colocaria como protagonista dos fatos. Uma sensação estranha, porém, atrapalhava o testemunho do poderio do Colégio de Arquimagos do qual ele fazia parte (ainda que, ironicamente, seu conhecimento mágico não chegasse perto dos colegas lá embaixo, que desmantelavam a Frota de Korangar com feitiço atrás de feitiço). O bardo havia sentido uma presença que sumiu tão rápido quanto surgiu, como uma vela que foi acesa repentinamente na escuridão e apagada no instante seguinte. Naquele breve clarão, Od-lanor teve a percepção de outro adamar na área, alguém da mesma raça que ele, considerada em extinção pelos estudiosos humanos. Havia pouquíssimos adamares espalhados por Zândia, e fazia muito tempo que Od-

lanor não encontrava outro do mesmo sangue. Aquela proximidade repentina e momentânea era inexplicável e estava impedindo que o bardo assimilasse o evento histórico diante dos olhos.

Ele conjecturou se haveria algum adamar a bordo dos navios de Korangar — era o único lugar *lógico* — e temeu que o indivíduo tivesse sido destruído em meio ao ataque arcano dos arquimagos krispinianos, mas os pensamentos foram interrompidos pela chegada de Baldur e Derek Blak em águias gigantes; a montaria do barão depositou no chão, sem o menor cuidado, um indivíduo com trajes de Korangar e a aparência de que fora espancado. Pelo rabo de olho, Od-lanor notou que Agnor tinha visto aquilo e se aproximava com a sacerdotisa de Midok.

— Você está bem? — indagou o barão ao desmontar de Amithea e ver o estado do adamar.

— A mim ninguém pergunta como estou — reclamou Agnor. — O charlatão mal chegou, enquanto eu soltei o crânio do Amaraxas no mar e mantive a pedra flutuante coesa, mas quem se importa?

— Já vi que goza de plena saúde para ser irritante como sempre — disse Baldur, que sentiu o toque de Od-lanor no braço para contê-lo.

— Eu... estou bem — respondeu o bardo. — Apenas senti uma presença... que não sentia há muito tempo.

— Você não levou fama por ter feito algo que eu fiz, deve ser isso. Está lhe fazendo mal — falou o geomante, e Samuki riu ao lado dele.

— Já chega disso! — trovejou o barão, e a seguir se voltou para o adamar. — Od-lanor, precisamos interrogar esse sujeito aqui. Ele era o comandante da esquadra inimiga, e o Derek desconfia que Korangar ainda reserva surpresas para nós.

Todos se voltaram para o pobre coitado caído no chão, sendo vigiado pelo guerreiro de Blakenheim.

— Vocês não capturaram o Senhor da Guerra? — perguntou Agnor.

— Quem seria esse sujeito? — falou Baldur.

— Eu expliquei antes, quando tivemos o conselho de guerra — respondeu Derek. — É o chefe militar de Korangar, mas ele comanda a infantaria e a cavalaria, e as dromundas apenas levavam os desmorts, como vi em Kangaard.

— Isso não importa, seu apedeuta. O Senhor da Guerra está sempre presente nas operações militares, especialmente numa desse porte. Como Korangar nunca invadiu outro reino fora da Grande Sombra, acho impossível que ele não estivesse no galeão. Deve estar entre os mortos ou magicamente oculto.

— Não vi nenhum corpo de alguém que fosse guerreiro de ofício, você viu, Derek? — perguntou Baldur, que recebeu uma negativa do amigo. — Então o bonitão aí vai esclarecer para nós. Od-lanor, por favor...

— Os truques de salão do menestrel não vão funcionar — disse o geomante, em tom ríspido. — Os feiticeiros e militares de Korangar passam por rigoroso condicionamento mental contra influência sobrenatural. Por isso o som de orlosas, orotushaii e outros efeitos...

— Calado, Agnor, deixe o Od-lanor se concentrar — falou Baldur, recebendo um muxoxo de volta tanto do mago quanto da sacerdotisa anã, que se afastaram reclamando.

O bardo adamar se ajoelhou perto do homem surrado e começou a falar em korangariano com ele, no estranho tom de voz convincente que Baldur e Derek conheciam bem. O guerreiro de Blakenheim entendeu o diálogo, ouviu Od-lanor prometer que nada de ruim aconteceria se o sujeito colaborasse, que ele era o único amigo que o cativo possuía entre aqueles homens violentos — sempre escolhendo bem as palavras, que saíam da boca em uma irresistível cadência hipnótica. Derek quase se convenceu daquilo tudo... e nem era o alvo do discurso. O semblante do korangariano foi mudando, da resistência estoica de um prisioneiro orgulhoso para a colaboração sincera de um preso esperançoso, e foi nesse momento que o bardo atacou, por assim dizer, perguntando a respeito dos planos de Korangar e a localização do Senhor da Guerra.

A resposta do comandante korangariano tirou o guerreiro de Blakenheim do pequeno transe hipnótico e deixou um pouco pálido o rosto bronzeado do adamar. Ambos se entreolharam e se voltaram para Baldur, que aguardava de braços cruzados, sem entender patavina do interrogatório, e não gostou da reação dos dois amigos.

Od-lanor, sempre dado a rodeios e a explicar demais as situações, foi o mais sucinto possível, em nome da urgência e da gravidade da informação.

— Baldur, havia uma outra embarcação na frota, uma carraca, que ficou para trás há alguns dias. Ela levava Konnor, o tal “Senhor da Guerra”, e um contingente de bralturii, cuja melhor tradução seria “cavaleiros infernais”. O plano do sujeito era desembarcar e rumar para Baldúria a fim de nos atacar de surpresa, pois ele tinha certeza de que nós tomaríamos a iniciativa de enfrentar Korangar no oceano com as forças aéreas do baronato. Esse homem aqui era de confiança do Senhor da Guerra e apenas ele sabia do plano.

— Esses bralturii são coisa séria, Baldur — disse Derek Blak. — A tropa de elite de cavaleiros de Korangar, que atacam com apoio de demônios parecidos com cachorros.

— Zoltashaii — corrigiu Agnor, que se aproximou ao ouvir o relato.

O barão cerrou o punho na manopla com um rangido audível.

— Temos que voltar para a Praia Vermelha imediatamente. Vou convocar os sobreviventes dos rapineiros e do grupo de lanchas do Sir Barney. Derek, avise ao

Kyle.

— O Palácio dos Ventos está bem avariado, Baldur... — falou Od-lanor.

— A rocha flutuante está com a integridade elemental comprometida — disse o geomante. — Eu não aconse...

A forma blindada do Barão de Baldúria pareceu se agigantar, e o rosto ficou mais vermelho do que a barba acobreada.

— Então vamos em águias gigantes, vamos no navio dos arquimagos, vamos em cima de uma *onda* com a Sindel. Não importa. Eu deixei um lado exposto e agora o inimigo tem uma chance de vitória *na minha casa*. Vamos com tudo *e com* o castelo voador.

Baldur deu por encerrada a discussão, e o tom de voz colocou os demais em ação. Uma tropa reserva vinda de um flanco desprotegido. Parecia que ele tinha previsto. *Não*, o barão sacudiu a cabeça. *Vulnerável, sim, mas não desprotegido*.

Ele havia deixado Kalannar cuidando de Baldúria.

CAPÍTULO 45

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

O som de machadadas era constante na Praia Vermelha. Sem parar, os refugiados de Korangar e os escravos kobolds talhavam estacas compridas e pontiagudas que estavam sendo unidas por cordas e fincadas na areia da armação, sob o olhar atento de Kalannar e da Guarda Negra. De vez em quando, no meio do barulho incessante das lâminas de ferro na madeira, surgiam os gritos dos algozes e o estalo no ar do flagelo do alcaide, cobrando empenho no serviço. O svaltar estava diante de um desafio inusitado; como primogênito da família mais poderosa de Zenibar, ele tinha recebido alguma educação militar, ainda que o irmão mais novo, Regnar, fosse o soldado de ofício da linhagem, criado para assumir o papel de comandante das tropas da Casa Alunnar. No entanto, mesmo com seus conhecimentos, as escaramuças nos túneis cavernosos da Cordilheira dos Vizeus com as quais Kalannar estava acostumado representavam um desafio diferente de uma guerra campal em um espaço aberto e ensolarado. Dessa forma, caso os invasores korangarianos viessem a desembarcar, o alcaide de Baldúria pretendia limitar o terreno do inimigo, criando corredores com as estacas para contê-los enquanto eram fustigados por uma linha formada pelos arpoadores que não foram para o combate naval (a fim de ceder o lugar para os orcs). Assim como era prática em Zenibar, os indesejáveis, as formas de vida inferior — no caso de Baldúria, os kobolds e os refugiados —, ficariam na linha de frente, seriam os primeiros a morrer para impedir o avanço adversário e, com sorte, diminuir o número de invasores.

Recrutar as condições de combate nas cavernas subterrâneas que ele tanto conhecia era o melhor plano possível dentro das circunstâncias, ainda que Kalannar estivesse tomado por incertezas. Baldur e os demais haviam partido para defender Baldúria e Dalgória sem saber quase nada a respeito do inimigo, e ele tinha ficado para trás com o intuito de defender o baronato caso Korangar derrotasse os baldurianos e decidisse invadir a Praia Vermelha — o que seria improvável, uma vez que o objetivo final da Nação-Demônio era o reino vizinho. Ainda assim, os korangarianos poderiam parar ali para tomar o território teoricamente indefeso com o objetivo de lamber as feridas, reabastecer as tropas, enfim, por uma série de motivos, antes de prosseguir para Dalgória. O assassino svaltar odiava enfrentar

uma situação sem estar de posse de todas as informações, detestava se planejar sem considerar todas as possibilidades. Só lhe restava tentar minimizar o caos da guerra.

Kalannar caminhou pela areia, supervisionando ao lado de Bale a colocação das estacas, tentando explicar para os refugiados inúteis por meio de gestos o que eles tinham que fazer. Pelo menos os kobolds o entendiam; eles eram um fardo menos pesado que aquela legião de maltrapilhos que Derek Blak mandou para sua armação. Teria sido melhor se aquele espadachim de segunda classe tivesse trazido informações mais precisas a respeito de Korangar do que aqueles estorvos. Na pior das hipóteses, os refugiados serviriam como um tampão contra o avanço inimigo. Daquele ponto, o alcaide ficou olhando o mar, imaginando como o amigo humano estaria se saindo, se o castelo voador tinha contido a Frota de Korangar, cujo tamanho e capacidade ofensiva eles desconheciam (*obrigado, Derek, por nada*). Pensar em Baldur levou a atenção do svaltar para o bosque próximo ao vilarejo pesqueiro, a mesma mata por onde ele chegou pela primeira vez, sorrateiro, a fim de investigar o então alcaide Mestre Janus, acusado de desviar recursos da Coroa. Naquele momento, o arvoredor escondia os Dragões de Baldúria, a tropa pessoal do barão, um bando de bufões enlatados que serviriam como uma força reserva, como soldados svaltares à espreita em um túnel lateral, à espera da passagem do inimigo. *Quem dera que eles fossem de fato soldados svaltares*, pensou Kalannar, mas ele só podia trabalhar com o material que tinha à mão.

Durante a ronda, o feitor-mor passou pelos dois líderes korangarianos, a amante de Derek e o tal “profeta”, que ele ainda desconfiava que fossem pelo menos informantes de alguma espécie. Destacado para ficar de olho nos dois, Bale havia contado que o sujeito andava entrando em transe e fazendo gestos no ar enquanto falava palavras incompreensíveis. Kalannar lamentou que Baldur tivesse dado ordens expressas para que Lenor não fosse interrogado (e interrogado sob tortura, para deixar claro), mas pelo menos não disse nada em relação a colocá-lo para realizar trabalhos forçados. Isso deveria deixá-lo exausto a ponto de inibir qualquer nova feitiçaria de espionagem.

No meio da massa de korangarianos que construíam o labirinto sob uma claridade inclemente e ameaças ríspidas de violência, Jadzya, ao ver o alcaide svaltar ir embora, se virou para falar com o líder da Insurreição, que verificava as cordas das estacas fincadas na areia.

— Essa criatura odiosa novamente se aproveita da ausência do barão para nos maltratar. Maldito svaltar!

— Ele é o menor dos problemas em nosso futuro — respondeu Lenor, visivelmente cansado. — Um grande perigo se aproxima, mas não chegará pelo mar. Eu previ uma nuvem de poeira sendo rompida pelo Último Demônio, que veio seguindo nosso rastro até aqui como um zoltashai.

— Precisamos contar isso para aquele elfo monstruoso! — disse a korangariana.
— Mesmo que consigamos nos comunicar, não creio que ele vá acreditar no que digo.

— E quanto ao combate no mar? — perguntou ela.

— Eu senti uma grande confluência mágica, o tipo de coisa que confunde um vidente, mas vi o Velho Inimigo brilhar como esse sol acima de nós e se apagar. Depois disso, a presença do Embalsamador também sumiu, e tive o vislumbre de uma águia e um corvo voando juntos.

— Um corvo? Ou seja, o Derek como Asa Negra?

— Sim, foi como interpretei a figura dele ainda em Korangar — respondeu Lenor. — Eles devem ter triunfado.

O desânimo na voz do líder da Insurreição não passou muita confiança para Jadzya. Mesmo sem verbalizar, era nítido que ele vinha se questionando se a decisão de vir para Baldúria tinha sido a mais acertada, em meio aos maus-tratos nas mãos do alcaide, ao reencontro com o irmão perdido e às incertezas do fluxo de eventos futuros. Ela tentou se colocar no lugar de Lenor e estremeceu, considerando a vidência mais como uma maldição do que um talento. A korangariana rebelde já considerava difícil viver tendo acesso às possibilidades que o profeta vislumbrava, que dirá se *de fato* as enxergasse na mente. Ainda assim, o que Lenor previu não podia ser ignorado. Jadzya resolveu insistir.

— Conte-me a respeito desse Último Demônio... Se é um novo perigo, os baldurianos *precisam* saber.

O líder da Insurreição olhou em volta, para os pobres coitados que acreditaram em sua palavra e sacrificaram tudo para escapar do Triunvirato. Mesmo explorados e cansados, vivendo momentaneamente sob o jugo do svaltár, os compatriotas trabalhavam com afinco, sem esmorecer, para erigir as defesas daquela nova terra que os acolheu, ainda que com severidade. Lenor tinha previsto um lugar ao sol para os korangarianos e não podia lhes negar esse futuro. O homem voltou o rosto para Jadzya, cuja confiança nele sempre foi inabalável; mesmo quando Lenor duvidou de si, como naquele momento e em vários outros, ela jamais deixara de acreditar no profeta da Insurreição.

Ele recuperou a pose altiva, procurou pelo alcaide com o olhar e fez menção de chamá-lo, quando o estrondo prologado de uma galopada ecoou pela armação. Lenor virou o rosto para a direção do som e viu a realidade terrível que dava sentido à imagem confusa de sua visão.

Em meio a uma nuvem de poeira, surgiu um tropel de bralturii, liderados por Konnor, o Último Demônio de Korangar.

À frente da tropa blindada, que vinha montada em cavalos desmorts e acompanhada por demônios-farejadores, o Senhor da Guerra era uma imagem saída de um pesadelo, enfiado em uma armadura infernal de placas que exalava poder sobrenatural. Com o espadão em riste, deixando no ar um rastro de fumaça arroxeadas, ele comandava a carga de mais de duzentos bralturii que passavam pelas casas, casebres e pequenos negócios da Praia Vermelha matando e atropelando quem estivesse pela frente. Parte do povo humilde, paralisado de medo, se tornou presa fácil da primeira onda do ataque relâmpago; quem conseguiu recobrar os sentidos a tempo começou a correr em desespero, alguns para a própria morte, outros para a segurança das quatro paredes.

— Semeiem caos primeiro! — gritou Konnor. — Zoltashaii, fogo nas casas! Brigadas Draknaas e Dranauss, comigo! Atrás dos defensores!

Ele se destacou da massa galopante acompanhado por sessenta cavaleiros infernais e foi em direção aos soldados de Baldúria, concentrados no mercado à espera do combate que viria por mar, guarnecidos nas defesas que Baldur mandara erigir. Os demônios-farejadores cuspiam línguas de fogo por onde passavam, enquanto o restante dos bralturii simplesmente continuava a onda de destruição e morte, perseguindo os baldurianos em fuga desesperada. Alguns conseguiram se trancar nas moradias modestas, mas a maioria dos moradores correu para se abrigar dentro da maior construção da Praia Vermelha, o prédio onde a gordura da baleia era processada para virar azeite de peixe e que o alcaide havia designado como refúgio em caso de uma invasão. A onda de aflitos avançou enquanto a carga da cavalaria korangariana passava por eles como foice em um campo de trigo.

A audição apurada de Kalannar ouviu imediatamente o estrondo da chegada dos inimigos pela floresta no litoral leste da Praia Vermelha, no caminho que levava à torre de Agnor, exatamente *o ponto oposto* ao bosque onde ele escondeu os Dragões de Baldúria como tropa reserva. Quando se recuperou da surpresa, o svaltar praguejou baixinho para si mesmo enquanto os olhos completamente negros acompanhavam a carga de cavalaria e tentavam compreender o tamanho do problema. Assim como os cavaleiros de Baldur dentro da mata, os soldados reunidos no mercado não estavam em plena prontidão e levariam tempo para se preparar e formar uma defesa coesa. Além disso, os homens de Baldúria estavam em número menor do que a tropa que começava a chacinar quem encontrava pela frente. Demônios parecidos com cachorros estavam ateando fogo a esmo; eles seriam um problema, pois só o aço svaltar das roperas de Kalannar furaria aquela couraça sobrenatural. Ninguém na vila tinha poderes ou armas encantadas para detê-los. Ele viu cavaleiros blindados perseguindo os infelizes que corriam para a usina de azeite de peixe e identificou um destacamento obviamente comandado pelo

líder — o sujeito de espada fumegante em riste dando ordens — avançando contra os soldados. Esse seria o alvo do alcaide assassino, que se virou para Bale.

— Mande chamar os Dragões e reúna a Guarda Negra! Vamos ao mercado — ordenou Kalannar, já em movimento e passando pelos arpoadores, a quem se dirigiu: — Não parem de lançar azagaias!

Os pescadores de baleia, que estavam reunidos atrás da linha de estacas olhando o mar, foram igualmente surpreendidos pelo ataque de Korangar e saíram do estado de choque com a voz de comando do feitor-mor, que passou por eles como um vulto negro de espadas finas em punho. Os homens se voltaram para dentro da vila e começaram a arremessar as lanças curtas contra a massa blindada que perseguia seus amigos e familiares; a precisão não era importante, pois a quantidade de alvos compactos da tropa korangariana lembrava uma baleia feita de aço. Acostumados a lançar arpões muito mais pesados a uma distância curta, os arpoadores transformaram as azagaias em projéteis letais capazes de varar a proteção dos cavaleiros infernais e derrubá-los. Movidos pelo desespero de salvar as próprias casas e os entes queridos, eles arremessaram uma onda atrás da outra das lanças curtas, que rasgaram o ar da armação e se cravaram nas armaduras dos invasores. O estrago foi considerável e rompeu a formação de várias brigadas dos bralturii, o que permitiu que muitos baldurianos encontrassem abrigo em suas moradias ou na grande construção com chaminés.

Kalannar chegou ao mercado a tempo de ver os soldados do baronato, menos de cem homens, enfrentando uma brigada de cavaleiros em menor número, porém com a vantagem das montarias desmortas — eram cavalos-zumbis em avançado estado de putrefação — e da blindagem das armaduras de placas. Os homens de Baldúria usavam lorigas de couro e cotas de malha, uma proteção bem inferior, mas felizmente Baldur tinha sido sábio em insistir que, além de azagaias e gládios, eles portassem maçãs — a arma ideal para combater cavaleiros no corpo a corpo. Já as roperas do svaltar, infelizmente, eram inadequadas para aquele tipo de conflito caótico com inimigos blindados; Kalannar e a Guarda Negra começaram a desviar dos golpes e atacar os cavalos desmortos para derrubar os bralturii, que uma vez no chão foram atacados pelas maçãs dos soldados. Mas o assassino sabia que era questão de tempo até que eles fossem sobrepujados; espalhadas pela vila, as outras brigadas começavam a convergir contra os arpoadores e se deslocar para o mercado, a fim de reforçar os korangarianos sob ataque dos baldurianos.

Era preciso matar o líder. O homem — se é que *era* um humano embaixo daquela carapaça de metal em forma de demônio — continuava dando ordens, incentivando os companheiros e derrubando balduriano atrás de balduriano com o espadão nitidamente encantado. Kalannar tinha que chegar até aquele comandante. Ele rodopiou entre os cavalos, pulou e desviou de espadas, usando a agilidade natural

de svaltarm e o poder sobrenatural da capa de vulturi para se tornar um alvo quase impossível de ser acertado. O korangariano não fugia do combate, mas era um guerreiro veterano, sempre mantinha aliados nos flancos, não se desgarrava desnecessariamente; quando via uma aglomeração maior de oponentes, recuava para a segurança e só investia novamente com a certeza de estar acompanhado. No caos do combate, com gente da vila morrendo à volta e golpes sendo desferidos contra ele, Kalannar tinha dificuldade em enxergar uma brecha para o golpe letal. O svaltarm trincou os dentes e contorceu o rosto branco e anguloso, sentindo raiva por aquela situação toda, por ter sido surpreendido por Korangar, irritado por aquilo não ser uma simples missão de assassinato, tão mais fácil de conter e controlar as variáveis.

Os sons de combate atacavam sua audição élfica com a mesma violência dos golpes sendo trocados ao redor, mas Kalannar conseguiu discernir um clangor que se aproximava: a trompa dos Dragões de Baldúria estava soando ao longe, sinalizando a chegada da ordem de cavalaria de Baldur. Já não era sem tempo que aqueles indolentes cheios de si aparecessem. Falando em indolência, o svaltarm novamente praguejou contra o ataque-surpresa do inimigo, que o impediu de usar a massa preguiçosa de kobolds e refugiados para conter a tropa de Korangar. Ao menos a aproximação dos Dragões chamou a atenção do líder dos invasores, e Kalannar viu a brecha que tanto aguardava finalmente se abrir a poucos passos de si. Um sorriso cruel surgiu no rosto branco. Ele avançou na direção de dois defensores de Baldúria que estavam derrubando um cavaleiro inimigo e deu uma pirueta no ar, pisou no korangariano sendo arrancado da montaria, pegou impulso e girou até pousar no pequeno espaço entre o comandante adversário e um aliado. O companheiro do líder tentou acertá-lo com uma espada, mas o efeito difuso da capa fez com que ele errasse Kalannar e atingisse a montaria do comandante, cuja atenção estava voltada para a chegada surpresa dos reforços de Baldúria. O homem girou o corpanzil blindado e revidou por instinto, descendo o espadão encantado, e acabou ferindo e derrubando o aliado. Na confusão, o sujeito não enxergou a silhueta obscura do svaltarm colada ao cavalo, mas sentiu uma estocada entre as placas da costela que simulavam a carapaça de um gamenshai e novamente reagiu por instinto. O elfo das profundezas escapou por pouco de ser cortado da clavícula até a cintura e se afastou com um giro do corpo e da capa preta, mas deixou a ropera presa no grandalhão, que não pareceu se abalar com o golpe. O líder devia estar protegido por sortilégios ou beberagens alquímicas para continuar lutando como se nada tivesse acontecido. Na verdade, ele *avançou* contra Kalannar, que outra vez escapou por estar ligeiramente fora de foco, mas o desvio de corpo o fez colidir com outro korangariano em combate.

O espaço estava ficando apertado para o svaltarm aplicar seu estilo de combate.

Kalannar tentou usar a proximidade a seu favor, sacou uma faca envenenada com a mão desarmada e cravou por trás da greva do oponente, uma área impossível de atingir se ambos estivessem lutando no corpo a corpo, um em pé em frente ao outro, mas vulnerável agora que o assassino se aproximou novamente da montaria para não ser golpeado. Em seguida, ele pegou a ropera presa à armadura, torceu com gosto e puxou a arma. O korangariano grandalhão finalmente sentiu os efeitos dos ataques e desabou do cavalo-zumbi, porém do lado oposto ao do svaltar; Kalannar se viu cercado por aliados do inimigo, que prontamente acudiram o líder e não deixaram que o elfo das profundezas avançasse para desferir o golpe fatal.

Ele travou as roperas em xis e aparou um ataque, desviou de outro, escapou de mais um graças ao efeito difuso da capa, mas o espaço diminuiu drasticamente. Havia um korangariano montado e dois a pé, eram três massas blindadas e mais a montaria zumbi fustigando Kalannar, que finalmente foi golpeado. A armadura feita de couro de ogro-das-cavernas tratado alquimicamente impediu que o ferimento fosse fatal, mas o alcaide de Baldúria desmoronou, sem ar, entre os inimigos. No próximo instante, fosse ou não uma silhueta obscura, Kalannar seria estocado por três espadas contra o solo da vila pesqueira que ele governava e tinha jurado defender.

Um alarido que misturou gritos de guerra, guincho de águia, baque de carne contra aço e choque de metal contra metal eclodiu diante dos ouvidos e olhos do elfo das profundezas. O korangariano montado foi arrancado da sela pelas garras afiadas de um águia gigante, enquanto os outros dois a pé foram derrubados pelo corpanzil de vero-aço de um cavaleiro grandalhão que saltou da ave de rapina em cima deles. Kalannar entrou em ação imediatamente, ficou de pé e enfiou uma ropera na garganta exposta de um oponente e a outra arma svaltar na fresta da viseira do segundo inimigo, garantindo que Baldur se levantasse em segurança. O barão ergueu o escudo para aparar o ataque de outro adversário chegara e sentiu o svaltar colar as costas nas suas a fim de guarnecer a retaguarda exposta.

— Você não planejou isso direito, não é? — perguntou Kalannar, ofegante, enquanto evitava golpes com as roperas.

— Combate se trava, não se planeja — disse Baldur, rachando o elmo do inimigo com a acha de barba.

— Onde estão os outros? — indagou o svaltar, aproveitando o erro de um adversário para despachá-lo com duas estocadas nas juntas da placa do peitoral.

— AQUI!

A resposta veio seguida de uma palavra de poder em adamar erudito berrada a plenos pulmões por Od-lanor, que havia descido de uma águia gigante acompanhado por Derek Blak. A voz do bardo provocou um estrondo no meio de três cavaleiros que avançavam contra os dois amigos e lançou os korangarianos e

suas montarias no ar, no meio da massa de baldurianos e invasores em combate. O guerreiro de Blakenheim veio correndo, entrou no espaço aberto por Od-lanor e se lançou com violência contra um zoltashai, que se preparava para cuspir fogo no barão e no assassino. A chegada do adversário pegou o demônio de surpresa, que perdeu a cabeça para um dos gládios de Derek. Após auxiliar dois soldados de Baldúria lançando nos oponentes um pó de cor vermelho-alaranjada retirado do bolsão, o adamar se juntou a Baldur e Kalannar, de khopisa em punho. Os korangarianos atingidos pelo pó recuaram aos berros quando as armaduras começaram a derreter e foram prontamente abatidos pelos defensores do baronato.

— Pó-de-alfonsia, sempre eficiente, ainda que muito difícil de obter. Felizmente, em Ragúsia... — explicou o bardo.

— Agora não é o momento, Od-lanor — falou o barão, procurando pelo comandante das forças inimigas enquanto rechaçava outro inimigo.

— Você não estava com seus colegas arquivagos? — perguntou o svaltar, dando espaço para Derek, que se aproximou do círculo.

— Exatamente pelo menestrel *não ser* um arquivago que ele não está com os “colegas” — respondeu Agnor.

O geomante surgiu calmamente no combate, acompanhado por Brutus e um imenso elemental de pedra que vinham abrindo caminho para seu mestre com golpes vigorosos nos cavaleiros infernais. Atrás dele, os zoltashaii não se atreviam a se aproximar, contidos por uma prece de Samuki.

Ao redor da Confraria do Inferno, quase completa à exceção de Kyle, flechas lançadas pelos rapineiros de Bal-dael abatiam os inimigos aos montes, enquanto rasantes das águias arrancavam os invasores das montarias e os destroçavam no ar. Em meio ao clangor do aço, uma explosão ecoou após uma flechada de Carantir abrir uma clareira e espalhar caos entre as fileiras dos korangarianos; o meio-elfo passou então a mirar as flechas encantadas sistematicamente nos demônios parecidos com cachorros que sua visão aguçada avistava. Em seguida, veio um estrondo realmente ensurdecedor quando o campo de batalha pareceu ganhar vida e ondular como o oceano, jogando pedaços do solo, pedras e dezenas de cavalos desmorts e bralturii para o céu em meio a uma nuvem de terra que turvou o ambiente. Agachado com a mão espalmada contra o chão, com o outro braço apoiado na sacerdotisa anã por conta do esforço, Agnor balbuciou:

— *Geomancia* é que é sempre eficiente, bardo — disse ele, sentindo o vigor físico voltar com o toque da companheira, que rezava a Midok.

Baldur aproveitou o caos para lançar a acha de barba em um ponto do combate ainda visível e continuou olhando ao redor enquanto esperava o retorno da arma ensanguentada à mão.

— Onde está o filho da puta? Não vejo nada direito com essa poeira toda — rosnou Baldur ao receber de volta o eskego.

— Se por *filho da puta* você se refere ao comandante dos inimigos, é aquele grandalhão ali — apontou Kalannar.

Em meio à muralha de terra levantada pelo feitiço de Agnor, o svaltar localizou o líder korangariano, miraculosamente recuperado dos ferimentos e do veneno, e de novo em cima de um cavalo desmorto, parecendo atônito com a reviravolta do combate. Kalannar acompanhou o olhar do homem e viu o castelo voador pousado próximo ao mercado, com a gaiola usada para subir e descer pelo interior da pedra flutuante quase tocando o solo. Da estrutura anã brotou Kyle, que sabiamente não correu para a batalha campal, mas sim em direção à própria casa, acompanhado pelo fiel kobold. Aquele ponto da vila ainda estava sob ataque dos invasores.

— O Kyle vai se meter em perigo — avisou o assassino, preocupado em perder o único condutor humano do Palácio dos Ventos, apontando para o problema.

— Eu vou lá — disse Derek.

Havia uma brecha aberta pelo massacre provocado por Brutus e pelo elemental evocado por Agnor, e o guerreiro de Blakenheim aproveitou para passar pelas hostes inimigas enquanto o ogro e a criatura de pedra matavam um bralturi a cada golpe que distribuíam. O couro grosso de Brutus estava cheio de ferimentos, havia duas espadas presas no ombro e na parte superior do peito, mas ele continuava avançando em fúria, enquanto o elemental permanecia ao lado do geomante, protegendo não apenas o feiticeiro korangariano como também a anã e um flanco dos outros Confrades do Inferno. Com aqueles dois fazendo um estrago por perto, Derek ficou mais sossegado de abandonar os amigos para salvar Kyle.

O condutor do castelo voador correu mais rápido ao notar a quantidade de mortos na vila e os moradores ainda sendo acossados pelos invasores a cavalo, que passavam matando quem viam pela frente. Acostumado a uma infância nas ruas fugindo da guarda de Tolgar-e-Kol, Kyle desviou e escapou dos korangarianos no meio do caminho, que logo se interessaram por vítimas mais indefesas. Do Palácio dos Ventos às proximidades da própria moradia, o rapaz só levou uma espadada de raspão que rasgou mais a roupa do que a pele. Ele interrompeu a correria quando viu duas silhuetas conhecidas caídas perto da loja, com o sogro ajoelhado ao lado, alheio à matança ao redor. Kyle ficou estupefato e atônito, o corpo ágil travado sem conseguir se mexer, enquanto a mente tentava absorver o maior horror que um pai de família podia sofrer: ao longe estavam Enna e Derek, ensanguentados e esparramados no chão sem esboçar reação. Ele berrou o nome dos dois... e atraiu a atenção de um cavaleiro infernal, que disparou na direção do rapaz paralisado.

Correndo também, Derek Blak se desesperou ao ver que jamais venceria a velocidade da montaria desmorta do inimigo. *A montaria desmorta!* Ele se lembrou

do apito que havia adquirido ao sequestrar o bergantim que trouxe os refugiados para a Praia Vermelha, o item usado por guardas de Korangar para obter controle momentâneo de mortos-vivos, e procurou freneticamente na bolsinha presa ao cinturão de grão-anão. O guerreiro de Blakenheim achou o apito, levou à boca e soprou quando o bralturi estava a poucos galopes de alcançar Kyle, e sem saber muito o que fazer, apenas desejou que o cavalo-zumbi *parasasse*. A conexão mística estabelecida entre o humano vivo e o animal desmorto transmitiu aquele desejo, que foi interpretado como uma ordem e prontamente obedecida. A montaria simplesmente parou em pleno galope, o que lançou o bralturi longe. O sujeito caiu muito mal e nem teve tempo de levantar o próprio corpo pesado e blindado, pois Derek já estava em cima dele para finalizá-lo com os gládios encantados.

Deixando o cavalo-zumbi parado onde estava, aparentemente incapaz de causar algum mal naquele estado sob controle, ele viu Kyle se aproximando de corpos no chão com passos curtos, meio que arrastando as pernas, nitidamente em choque. Ao lado dele, o kobold guinchava um lamento agudo. O rosto do guerreiro de Blakenheim se contorceu quando os olhos reconheceram a esposa e o filho do rapaz, abatidos sem misericórdia pelas forças do Império dos Mortos. Kyle se juntou a um idoso ajoelhado ao lado dos cadáveres e desmoronou em lágrimas desesperadas, levando Enna e o pequeno Derek sem vida ao peito. Ele e o velho estavam alheios ao perigo ao redor, ficaram apenas chorando e lamentando, sem conseguir absorver a tragédia; Derek correu até os dois, também emocionado, para retirá-los dali. Quando viu a criança que levava seu nome abatida como uma lebre, o calor do conflito não foi suficiente para conter seu pranto. Ele abraçou o jovem amigo, tentando removê-lo dali, mas se viu igualmente incapaz de se mexer. Os dois Confrades do Inferno ficaram assim por alguns instantes, com o rapaz começando a se debater de desespero, até que o guerreiro de Blakenheim notou um aumento da violência nas proximidades.

— Kyle, temos que sair daqui, vamos — disse ele com a voz sumida e embargada, levantando o amigo.

Derek vasculhou os arredores à procura de um ponto seguro para levar o chaveiro e o velho e viu uma estrutura de estacas na areia, como se fossem corredores, onde os refugiados vindos da Nação-Demônio estavam abrigados, longe do conflito campal que tomava conta da vila pesqueira. Ele localizou Jadzya na multidão de maltrapilhos e resolveu deixar Kyle e o idoso sob seus cuidados. O rapaz foi levado à força, ainda gritando o nome da esposa e do filho, sendo seguido pelo velho aturdido e pelo kobold em estado de aflição, ganindo sem parar.

Alheios ao drama de Kyle e Derek Blak, os outros Confrades do Inferno ainda estavam no epicentro do combate com os bralturii, em meio à devastação provocada pelo feitiço de Agnor. Assim que viu o líder inimigo, Baldur olhou para o céu

encoberto pela poeira sendo rasgado pelos rasantes dos rapineiros, que mantinham a chuva de morte sobre os invasores, com as ocasionais flechadas explosivas de Carantir. Ele pensou em chamar Amithea para atacar o comandante adversário, mas a águia gigante estava longe, e o sujeito já estava se aproximando com outros dois aliados, berrando seu nome em desafio. Não havia tempo. O barão decidiu que “Baldur” era a última palavra que aquele desgraçado diria na vida. Ele olhou para Kalannar e Od-lanor, acenou com a cabeça para os dois amigos e partiu para cima dos korangarianos.

O svaltar e o adamar correram atrás do cavaleiro grandalhão, que realizava mais uma de suas famosas cargas a pé, agora gritando “Baldúria”. O nome do baronato também surgiu da garganta de Kalannar e Od-lanor; o bardo imbuiu a voz de um poder sobrenatural a fim de criar outra onda de impacto, agora trocando a palavra adamar de poder por “Baldúria”, que atingiu um dos cavaleiros ao lado do líder korangariano como um aríete. Od-lanor chegou ao lado da massa blindada que caiu do cavalo-zumbi, aproveitou que o adversário perdeu o elmo na queda e o decapitou com sua khopisa, para em seguida abater a montaria desmorta com outro golpe. O segundo aliado do comandante das forças do Império dos Mortos ficou a cargo de Kalannar, que aproveitou um corpo caído no campo de batalha para tomar impulso e se lançar no ar. Agora com espaço para desenvolver seu estilo de combate, o svaltar desenhou um longo arco no meio da poeira, conteve o ímpeto e flutuou por um instante, terminando o movimento com uma pirueta e caindo atrás da sela do oponente. Na garupa do korangariano, o assassino deu duas facadas rápidas nas axilas desprotegidas com pequenas adagas envenenadas e pulou do cavalo-zumbi, que continuou à frente, levando o moribundo no lombo.

Simultaneamente aos ataques de Od-lanor e Kalannar, Baldur investiu contra o líder inimigo, que vinha em um galope feroz. O sujeito era enorme, basicamente do mesmo tamanho que o barão, estava coberto por aço com adereços demoníacos e cadavéricos e brandia em apenas uma única mão um espadão que emanava fumaça e um brilho arroxeadado; no entanto, para quem se lançou com o mesmo ímpeto suicida contra Bernikan e Rosnak, a visão não intimidou Baldur. Ainda com o nome do baronato nos lábios, ele lançou o esquego encantado, não no korangariano, mas sim nas patas do cavalo-zumbi em carga. O oponente, no entanto, era um cavaleiro experiente e tirou a montaria da reta; a acha de barba só voltaria para as mãos do barão quando perdesse o ímpeto do arremesso. Baldur rapidamente puxou o próprio espadão, firmou os pés e ergueu o escudo a fim de aparar o golpe, mas foi derrubado mesmo assim pela passagem do adversário, que era bem mais forte do que ele esperava. O pobre escudo de aço comum, muito mais frágil do que o modelo de vero-aço destruído no duelo com Rosnak, não resistiu ao poder demoníaco da arma do korangariano e rachou completamente.

— *Druv-amaki vilevi* Baldur! — gritou o sujeito ao dar a volta com o cavalo desmorto.

— Sua mãe também, desgraçado! — respondeu Baldur enquanto se levantava a tempo de se proteger de uma nova investida.

Quando o korangariano desceu o espadão lerdo e pesado, o barão soltou a própria arma para receber o eskego na mão e contra-atacou rapidamente, golpeando a manopla do inimigo. A metalurgia infernal de Korangar enfrentou os sortilégios de magia orc contidos na acha de barba... e perdeu. O ataque, que teria sido inofensivo se a arma de Baldur fosse normal, acabou por quebrar o pulso direito do comandante dos invasores, que imediatamente largou o espadão. No entanto, ele não pareceu sentir a dor do contragolpe e usou a mão esquerda para tentar jogar a montaria contra o oponente. O Barão de Baldúria foi mais rápido e decepou uma das patas da frente do animal desmorto; agora o adversário não teve como controlá-lo e finalmente desabou.

A cabeça do Senhor da Guerra mal havia batido no solo que ele almejava conquistar e já estava sendo esmagada repetidas vezes pelos golpes selvagens de Baldur, que ficou descendo o eskego encantado no elmo do inimigo sem parar, até tudo virar uma polpa de aço, carne e ossos.

Tamanho foi o frenesi de vingança que o barão nem percebeu que, de fato, a última palavra que o sujeito disse na vida foi “Baldur”.

CAPÍTULO 46

PRAIA VERMELHA, BALDÚRIA

As águas rubras da Praia Vermelha pareciam um cenário macabro para um ritual fúnebre, mas o povo humilde e corajoso da vila de pescadores já estava acostumado a entregar seus mortos aos braços de Bel-anor, o Navegante, bem antes de a Beira Leste virar Baldúria e se envolver em conflitos com dragões e reinos de necromantes. Os corpos dos defensores humanos caídos no combate naval e no ataque covarde ao vilarejo estavam reunidos em jangadas amarradas ao píer juntamente com os restos mortais dos inocentes abatidos pela cavalaria korangariana; em uma lancha baleeira, o Capelão Bideus acompanharia as balsas rústicas que seriam soltas ao sabor das ondas até serem engolidas pelo mar. Na areia da praia, corpos de elfos e orcs estavam dispostos para receber o devido funeral de acordo com os costumes de cada raça; os alfares seriam enterrados nas raízes das árvores da Mata Escura que representassem a linhagem complexa e ancestral de cada falecido, enquanto os orcs seriam colocados sob pilhas de pedras, dispostas de forma especial que também indicasse a família de cada um.

Humanos, elfos e orcs. Baldur estava de costas para aqueles que deram a vida pelo sonho de Baldúria, em um palanque improvisado voltado para dentro da Praia Vermelha, a fim de se dirigir aos outros humanos, elfos e orcs que estavam vivos graças ao sacrifício dos que seriam homenageados naquele momento. Od-lanor havia se oferecido para ajudar o amigo com o discurso, visto que havia dois monarcas na plateia, mas o barão dispensou a oferta. Ao longo dos anos, infelizmente, ele se acostumara com esse tipo de elegia.

— Bom sol à Rainha Danyanna, do Grande Reino de Krispínia, ao Rei-Mago Beroldus, de Ragúsia, e à Salim Sindel, de Bal-dael, aos integrantes do Colégio de Arquimagos, e aos demais presentes. Estamos aqui reunidos para honrar os bravos cidadãos deste baronato que lutaram e deram a vida para defender seu lar.

Ele fez uma pausa e leu a longa lista de vítimas do conflito contra Korangar e tentou segurar a emoção ao final, quando citou Enna e o pequeno Derek, mas não deixou de encarar Kyle na primeira fila, ao lado de Od-lanor e Derek Blak. O adamar vinha acompanhando o rapaz e dando sábios conselhos para ele, ditos no estranho tom de voz reconfortante, para tirá-lo do desespero em que se encontrava mergulhado. De todos os sacrifícios feitos para que Baldúria saísse triunfante,

nenhum havia abalado Baldur tanto quanto a morte do filho e da esposa de Kyle. Os dois não mereciam aquele fim trágico, assim como o rapaz não merecia ter perdido a família. De todos os Confrades do Inferno, Kyle era o único genuinamente bom, um ser de coração puro que o próprio barão considerava o mais corajoso de todo o sexteto. Sempre com um sorriso no eterno rosto de menino, o chaveiro de Tolgar-e-Kol nunca se recusou a enfrentar desafio algum: encarou uma fortaleza cheia de svaltares e demônios, conduziu o Palácio dos Ventos com um ferimento grave, voou na direção de um dragão e de uma frota inimiga. Podia ter se acovardado e ficado de fora em todas essas ocasiões, e ninguém poderia culpá-lo se tivesse feito isso, mas Kyle foi em frente, como criança e adulto, e fez tanto ou mais do que qualquer outro integrante da Confraria do Inferno. E agora tinha sofrido a maior tragédia que um pai de família podia encarar.

Baldur lançou um olhar para Baldir, ao lado da mãe, entre os dignitários dos outros reinos, e decidiu ali, naquele exato momento, que deixaria o filho ser o que bem quisesse da vida. Se o menino meio-elfo desejasse mesmo ser arqueiro, não importava. Que ele seguisse seu caminho e fosse feliz.

— Todas essas perdas são trágicas — continuou o barão —, não só para os familiares e amigos desses humanos, alfares e orcs, como também para mim, no papel de comandante dos combatentes e protetor dos inocentes. E é em nome de todos que perderam a vida aqui que faço um juramento: nunca mais alguém sob minha proteção morrerá por uma guerra alheia. Baldúria é uma terra de bravos e valentes, mas também é uma terra de paz. Podemos não saber direito a língua do companheiro ao nosso lado, seja ele humano, alfar, svaltar, orc ou anão, e não entender os costumes de cada um, mas somos todos irmãos aqui. Aqui somos os *verdadeiros* Irmãos de Escudo um do outro. Lutamos para nos defender, a partir de agora. Nenhuma outra guerra nos interessa. Nenhuma outra guerra *me* interessa. Baldúria acima de tudo!

Baldur teria levantado o espadão infernal do comandante korangariano ou mesmo a acha de barba do líder orc, ambos derrotados em combate pessoal por ele, mas em vez do gesto explicitamente marcial, ergueu a manopla aberta, como se oferecesse a mão aos presentes naquela inesperada oferta de paz.

A congregação explodiu ao fim do discurso: os combatentes vitoriosos celebraram o comandante com gritos de seu nome e de “Baldúria”; os amigos e parentes dos mortos que aguardavam os ritos fúnebres choraram e se abraçaram; e os dignitários se entreolharam, confusos e intrigados diante das palavras pouco ortodoxas daquele líder militar que colecionava conquistas com o mesmo afínco que parecia buscar a paz. Sindel se emocionou ao lado de Baldir, feliz e agitado com a comoção provocada pelo pai. Dentre os Confrades do Inferno, Derek Blak consolou Kyle, Agnor e Kalannar trocaram um olhar de sarcasmo e desprezo, e Od-

lanor encarou com admiração o cavaleiro grandalhão que ele havia encontrado ferido na estrada. Um sorriso radiante se abriu no rosto moreno e maquiado do bardo ao pensar no que o Destino desencadeou para Zândia naquele dia.

Na escuridão da Casa Grande, com uma vista privilegiada para a cerimônia na armação, um vulto negro também sorriu dentro do capuz de trevas. O adamar compartilhou os mesmos pensamentos que o compatriota perto do pír, avaliando a jogada heterodoxa feita por aquela peça estranha colocada em seu tabuleiro pelo Destino.

Novas tramas surgiriam daquele ato, e Ambrosius continuou sorrindo ao planejar como manipulá-las a favor de Krispínia.

Mais tarde houve uma recepção na Casa Grande com toda a pompa e circunstância possíveis para os integrantes do Colégio de Arquimagos. Como não levava jeito para falar diretamente com aquela gente estudada, Baldur deixou que Od-lanor e Sindel se dirigissem aos colegas após fazer um breve agradecimento à ajuda prestada pelos maiores feiticeiros de Krispínia, em especial à Rainha Danyanna e ao Rei-Mago Beroldus. Embora seu reino estivesse no outro extremo sul do continente, o monarca de Ragúsia se ofereceu para ajudar Baldúria no que fosse preciso e demonstrou interesse em estreitar laços com o barão, justamente agora que ele havia se tornado senhor de Dalgória também. O Rei-Mago estava impressionado com o poder do pequeno baronato, que foi capaz de derrotar Korangar praticamente sozinho, e fez questão de lembrar em discurso diante dos companheiros que Krispínia devia a Baldur o fechamento dos Portões do Inferno e a morte de Amaraxas.

— Acho que o Grande Reino tem diante de si um *monarca* tão heroico quanto nosso Deus-Rei — disse Beroldus. — Falo apenas por Ragúsia, naturalmente, mas creio que os soberanos de Santária, Nerônia e Dalínia hão de reconhecer a dívida que temos com o Barão Baldur e que ele merece um lugar à mesa no Conselho Real.

Baldur e Sindel se surpreenderam com aquela declaração, mas o barão notou o olhar dissimulado de Od-lanor e o sorriso brejeiro da Suma Mageia, como se os dois já soubessem das intenções de Beroldus. Havia alguma coisa em andamento nos bastidores do poder que o barão não fazia ideia e, sinceramente, era algo com que ele pouco se preocupava no momento, visto tudo que ainda precisava ser resolvido após a pacificação de Dalgória e o ataque repentino de Korangar. Kalannar, presente à cerimônia ainda que a salim tivesse se oposto, notou que Taníria, a arquimaga de Dalínia, havia lançado “olhares com facas” na direção de Sindel quando a elfa discursou e perguntou se ele devia tomar alguma providência na forma de um “acidente infeliz com uma adaga” envolvendo a feiticeira daliniana,

mas Baldur recusou. Ele tinha noção da animosidade entre o amigo svaltar e a esposa alfar e se perguntou se aquele zelo era alguma forma de compensação pelo que Kalannar considerava uma falha na defesa de Baldúria. O cavaleiro grandalhão jamais entenderia o jeito estranho do elfo das profundezas de encarar os fatos e expressar amizade, mas agradeceu e sugeriu que ele ficasse de olho na situação, se suspeitasse de algo que pudesse prejudicar Sindel.

Outro que desafiava a compreensão de Baldur era Agnor, que deveria ter comparecido à recepção para pleitear a entrada no Colégio de Arquimagos diante dos feiticeiros ali reunidos. O geomante, no entanto, preferiu esnobá-los e se concentrar nas embarcações à deriva que sobraram da Frota de Korangar. Os sobreviventes das tripulações das dromundas e do galeão tinham sido recolhidos como prisioneiros pela Guarda Negra, e Agnor exigiu para si a tarefa de investigar os corpos dos feiticeiros das Torres e seus pertences. O brilho nos olhos dele ao pleitear o saque arcano foi perturbador.

Mesmo não sendo mago, Derek Blak foi outra ausência sentida na cerimônia, visto que ele era o ex-guarda-costas da Rainha Danyanna; porém, os dois mal tiveram contato desde que o conflito se encerrou. Baldur desconfiava que a situação de Kyle tinha afetado o guerreiro de Blakenheim além do óbvio luto pelo amigo. Derek havia comentado alguma coisa a respeito de “se ajeitar com Jadzya” e não desgrudava da korangariana. Ele aceitou o papel de intermediário dos refugiados para assentá-los em Baldúria, visto que o barão desconfiava que, pelo gosto de Kalannar, aqueles pobres infelizes ficariam relegados a trabalhos forçados. Derek aproveitou a estadia na Praia Vermelha para se reaproximar de Kyle e apoiar o amigo naquele momento difícil.

Assim que foi possível, quando os combatentes se recuperaram, Baldur despachou lanchas atrás da carraca korangariana que havia se desgarrado da esquadra e trazido a cavalaria que invadiu a Praia Vermelha, mas não havia mais sinal da embarcação, como esperado. Rapineiros e batedores alfares se juntaram à missão de encontrá-la, igualmente sem êxito. As nações vizinhas do Sul foram avisadas, bem como a Caramésia, ao norte de Baldúria, mas, de qualquer forma, o navio fujão estaria levando apenas algumas dezenas de tripulantes teoricamente inofensivos, segundo o ex-comandante da Frota de Korangar — também mantido como prisioneiro a ser enviado para as minas de prata junto com os outros marinheiros inimigos. Mesmo assim, o Império dos Mortos já havia aplicado um golpe surpresa no baronato, e Baldur achou melhor tomar todas as precauções possíveis.

O Palácio dos Ventos permaneceu parado na armação. Pelo menos por enquanto, Kyle não esboçava vontade de voltar a conduzi-lo, ainda que Derek Blak insistisse que lhe faria bem. De qualquer maneira, Od-lanor alertou que os sistemas de voo

precisavam de manutenção, e Kalannar destacou o fato de que Baldúria ainda estava pagando a Fnyar-Holl pelos últimos serviços prestados ao castelo voador. Além disso, segundo Agnor, o elemental híbrido estava ferido e levaria tempo para se reabilitar — tempo medido na existência de um ser daquela natureza, que poderia envolver séculos. O feiticeiro disse que tentaria recuperar a rocha flutuante assim que somasse o conhecimento arcano dos aeromantes presentes na esquadra invasora à própria sabedoria de geomancia, visto que a Torre de Aeromancia havia evocado um elemental ancião, mas Baldur falou que não havia pressa. O Palácio dos Ventos fora a arma usada em três campanhas envolvendo os Portões do Inferno, o Despertar dos Dragões e o Império dos Mortos, e merecia um descanso, como todos os Confrades do Inferno.

Na mente e no coração, Baldur, Od-lanor, Derek, Kyle, Agnor e Kalannar só queriam desfrutar da paz que derramaram tanto sangue para conquistar.

EPÍLOGO

SALA DO CONSELHO REAL, MORADA DOS REIS

A capital do Grande Reino de Krispínia estava em festa, em uma celebração que rivalizava com a recepção dada ao Deus-Rei Krispinus quando ele retornou após fechar os Portões do Inferno pela segunda vez. Agora o soberano guerreiro estava de volta depois de uma ausência bem maior, ao fim de uma longa campanha na Faixa de Hurangar com o intuito de proteger a Morada dos Reis e o Norte da ganância de tiranos revoltosos. Esses aspirantes a monarcas foram sumariamente derrotados e tiveram seus territórios conquistados e anexados a Krispínia, na forma de novos baronatos que foram confiados aos generais das forças krispinianas e rebatizados com seus nomes, como era a tradição de Zândia.

E outra tradição de Zândia também estava sendo cumprida nesse momento de comemoração nas ruas da capital — a sagração de um rei por apoio popular. O Conselho Real de Krispínia, formado pelos monarcas de Santária, Ragúsia, Nerônia e Dalínia, estava reunido não só para dar boas-vindas ao vitorioso Grande Rei Krispinus e participar do festejo pela anexação da Faixa de Hurangar, como também para reconhecer o mais novo recém-chegado às suas fileiras: Rei Baldur, do Reino Unido de Dalgória e Baldúria.

Enquanto Krispinus guerreava no Norte e unia os territórios contestados se valendo de sua lendária fúria divina em combate, uma onda de aclamação pelos feitos de Baldur varria o Sul, levada pelas palavras dos menestréis, com o apoio explícito do Rei-Mago Beroldus, o Jovem — que, na verdade, era o mais velho dos monarcas do Conselho Real, com o dobro de tempo no trono do segundo soberano mais longo, Rican, o Baxá de Nerônia, e muito influente em relação aos regentes mais novos, que assumiram o poder há poucos anos, como o Rei Masantar, de Santária, e a Rainha-Augusta Aníria, de Dalínia. Todos no Grande Reino, dos plebeus aos nobres, ouviram as histórias que contavam como o Barão Baldur esmagou um levante orc em Dalgória para, em seguida, derrotar uma frota invasora de Korangar que pretendia tomar o Sul enquanto o Deus-Rei estava isolado lutando no Norte. Aquele era o mesmíssimo barão que lutou ao lado de Krispinus nos Portões do Inferno e abateu Amaraxas, o Primeiro Dragão, que havia devastado meia Bela Dejanna e matado o Duque Dalgor, um soberano querido e amado por todos os vizinhos.

À exceção talvez da finada Rainha-Augusta Nissíria, que tinha sido fundamental na guerra contra as forças élficas do Salim Arel havia mais de uma década, ninguém no Sul colecionava tantas proezas heroicas responsáveis por salvar os reinos como Baldur. E ele realizou tudo isso não apenas derrotando inimigos como também estendendo a mão aos vencidos para que se juntassem às forças vitoriosas. Os elfos agora eram súditos de Krispínia e responsáveis pela temível tropa alada de Baldúria, que enfrentou o Primeiro Dragão e destruiu a nau capitânia de Korangar; os orcs que pilharam Dalgória foram convertidos em defensores e colaboraram para proteger a própria Dalgória do ataque do Império dos Mortos. Os cidadãos de Dalínia a Santária estavam cientes de todos esses feitos; até as ruas da Morada dos Reis comentavam a respeito de Sir Baldur, ainda que em menor volume. Já no antigo ducado, os dalgorianos pediam ruidosamente que ele não fosse apenas sagrado um mero “novo duque” subordinado ao Trono Eterno de Krispínia — os súditos salvos pelo Barão Baldur exigiam que seu herói governasse como um rei independente.

Ao Conselho Real, só bastava obedecer à voz do povo; ao Grande Rei Krispinus, colocado no trono pela mesma adoração popular que agora clamava por Baldur, só restava reconhecer o Irmão de Escudo como o mais novo monarca de Krispínia.

Não foi uma aceitação imediatamente unânime; a vizinha Dalínia, o reino mais militarizado do Sul, via com desconfiança o aumento do poder do território unido de Dalgória e Baldúria e com maus olhos a aceitação dos elfos praticada do outro lado da fronteira, em especial o fato de Sir Baldur ser casado com a irmã do antigo maior inimigo de Krispínia, o líder alfar Arel, e de ela estar fazendo parte do Colégio de Arquimagos. O novo rei logicamente havia trazido a Salim Sindel para a cerimônia na capital, e a alfar ainda por cima gozava do apoio incondicional da própria Rainha Danyanna e do Rei-Mago Beroldus. A Rainha-Augusta Aníria fez cara feia, mas teve que ouvir do soberano de Ragúsia que a tal “elfa terrorista” — palavras da monarca de Dalínia — havia incapacitado a esquadra de Korangar que podia muito bem ter desembarcado nas praias controladas por Aníria. A mesma dívida que os reinos de Krispínia tinham com Sir Baldur devia ser estendida à esposa dele, a maior aquamante que o velho e poderoso Rei-Mago Beroldus já tinha visto.

Da parte do Grande Rei, a ideia de perder politicamente Dalgória e Baldúria — essencialmente territórios sem linhagem nobiliárquica que eram controlados por vassalos da Coroa — para o Irmão de Escudo também não era fácil de engolir, porém não havia como negar o clamor do povo, o mesmo que conduziu o próprio Krispinus ao Trono Eterno. A maior irritação do Deus-Rei residia no fato de não ter podido dar o golpe final nos oponentes pela segunda vez seguida por causa de Baldur. A guerra contra os elfos tinha sido essencialmente vencida pelo então jovem

cavaleiro — que ainda por cima firmou um acordo de paz com os desgraçados! —, e agora Baldur não havia deixado sequer um korangariano imundo para Krispinus matar com Caliburnus. Para piorar, assim como fez com os alfares, o Irmão de Escudo também deu abrigo aos derrotados e aceitou refugiados de Korangar em Baldúria.

Mas, verdade seja dita, as proezas de Sir Baldur eram tão inegáveis quanto as do próprio Krispinus. Talvez, considerou o Grande Rei, vendo o reflexo do rosto barbudo na taça de prata em cima da mesa diante de si, ele simplesmente estivesse com um pouco de inveja da juventude e das realizações do Irmão de Escudo. Krispinus levou a manopla até a taça para pegá-la. Desde que Baldur não começasse a ser adorado como um deus, estaria tudo certo. O integrante da Confraria do Inferno, aquela estranha trupe reunida por Ambrosius (*que ainda incluía um svaltar e um korangariano...*), tinha feito por merecer. E Krispínia estava mais forte por contar agora com o Reino Unido de Dalgória e Baldúria nas mãos de um guerreiro tão competente e fiel.

O Grande Rei se ergueu da cabeceira da mesa do Conselho Real com a taça na mão. Os demais presentes — a Rainha Danyanna e os monarcas de Santária, Ragúsia, Nerônia e Dalínia — repetiram o gesto na direção de Baldur e Sindel, na outra ponta do móvel. Ainda haveria a cerimônia formal mais tarde, diante da corte, mas a partir daquele momento o cavaleiro desertor havia se tornado rei, sob o olhar de uma enorme tapeçaria na parede com a imagem do último imperador-deus adamar, Am-bronor.

APÊNDICE I

TERMINOLOGIA DE ZÂNDIA

Em um mundo coabitado por várias raças, o excesso de termos particulares e sua apropriação indevida por uma ou por outra cultura podem confundir qualquer um, do viajante ocasional ao erudito da corte. Essas são definições com as quais a maioria dos bardos, magos e estudiosos concorda, ainda que haja distorções e inverdades, dependendo da fonte.

AEROMANTE

Feiticeiro que controla o elemento ar.

ALFAR

Elfo da superfície. Ver “Elfo”.

AMARAXAS

O primeiro de todos os dragões, descoberto no Atol de Amara durante as viagens do Imperador-Deus De-lanor, o Expansionista (2620 a.K. — 2334 a.K.). Seu rugido controla o estado de hibernação dos outros dragões, sendo capaz de fazê-los dormir ou despertar. Teve o sono induzido pela Trompa dos Dragões, em 430 a.K., no ato que é considerado como o fim da Grande Guerra dos Dragões. Ver “Grande Guerra dos Dragões” e “Trompa dos Dragões”.

AQUAMANTE

Feiticeiro que controla o elemento água.

ARQUIMAGUS

Termo arcaico para arquimago, derivado do adamar erudito, que representa um título ou cargo arcano abaixo de Sumo Magus. O feminino é “arquimageia”.

AZEITE DE PEIXE

Óleo de baleia.

BABACHI

Sacerdotisa de uma tribo orc.

BOM SOL

Saudação matinal em Krispínia, adotada desde o Império Adamar, quando era “bom sol que irradia do Imperador-Deus” em sua versão completa no antigo idioma. Em Korangar a saudação é tida como ofensa grave.

BRALTURI

Cavaleiro infernal, plural “bralturii”. Tropa de elite da cavalaria de Korangar, sob comando pessoal do Senhor da Guerra do Triunvirato.

BRALVOGA

Pedra ígnea formada pela lava elemental do subsolo de Korangar. Essas rochas negras contêm veios vermelhos pulsantes e emitem um vapor quente sutil. O potencial explosivo é ainda maior que as gemas-de-fogo dos alfares. A coleta e o manuseio são perigosos, um reflexo da instabilidade geomística do terreno da Nação-Demônio. A tradução livre seria “pedra do inferno”.

BRON-TOR

A temida ilha-prisão da Morada dos Reis, desde os tempos do Império Adamar até o Reinado de Krispinus. Algumas celas têm proteção contra magia e outras são capazes de conter seres de outros planos de existência. O Imperador-Deus Ta-lanor, o Profeta Louco (1830 a.K. — 1791 a.K.), foi o mais ilustre prisioneiro de Bron-tor, retirado do Trono Eterno e condenado à prisão perpétua após alegar ter previsto a queda do Império Adamar quando os dragões despertassem.

BUSCANTE

Integrante da ordem de sábios adamares que exploram Zândia à procura de Mon-tor, a biblioteca perdida do império. Ver “Mon-tor”.

CALENDÁRIO

Na cultura humana de Krispínia, a contagem do tempo oficial toma como Ano Um a sagração de Krispinus como Grande Rei. O calendário anterior seguia a contagem determinada pelos adamares, cujo império ruiu 430 anos antes da posse de Krispinus. Por mais de quatro séculos, a civilização humana, na forma de novos reinos e regiões, simplesmente deu continuidade à contagem adamar. O atual calendário é dividido em a.K. (antes de Krispinus) e d.K. (depois de Krispinus). Ver Apêndice II, “Linha do Tempo”.

CALIBURNUS

O montante de Zan-danor, o primeiro imperador-deus adamar, e desde então a espada dos monarcas adamares. Também conhecida como Corta-Aço, Relíquia das Relíquias, Fúria do Rei, a arma estava desaparecida desde a queda do Império Adamar junto com a Morada dos Reis.

COLAPSO

Fenômeno de instabilidade geomística do subsolo da Grande Sombra, descoberto pela expedição do arquimestre geomante Gregor em 29 d.K. (ano 503 pelo Calendário Exoriano) e que provoca a formação de sumidouros capazes de engolir cidades inteiras e até grandes regiões.

CONFRARIA DE AVENTURA

Uma companhia de mercenários ou “soldados livres”. Um integrante de tal força militar é um “confrade de aventura”.

CONFRARIA DO INFERNO

O trio de heróis responsável pelo fechamento dos Portões do Inferno em 30 d.K., composto oficialmente pelo Arquimago Od-lanor e os guerreiros Sir Baldur e Capitão Derek de Blakenheim. O korangariano Agnor, o svaltar Kalannar e o humano Kyle também fazem parte do grupo, mas jamais tiveram seus nomes cantados pelos menestréis ou reconhecidos pelas autoridades do Grande Reino de Krispínia.

CONSAGRADO COLEGA

Tratamento usado entre os integrantes do Colégio de Arquimagos de Krispínia como forma de abolir os títulos nobiliárquicos de cada um.

DAWAR

“Aquele que aguarda”, em anão. É o título dado ao monarca dos anões, basicamente um rei em exercício que espera o retorno de Midok Mão-de-Ouro, considerado o único e verdadeiro rei dos anões.

DENAFRIN

Célula da Insurreição de Lenor, operante em Kangaard, o principal porto da Nação-Demônio.

DESMORTO

Morto-vivo.

DESMORTO INFERIOR

Classe de morto-vivo que perde as faculdades mentais ao ser reanimado por um necromante. Entre os mais comuns estão zumbis e esqueletos.

DESMORTO SUPERIOR

Classe de morto-vivo que mantém as faculdades mentais ao ser reanimado por um necromante. O topo da espécie é o lich. Ver “Lich”.

ELFO

É o termo humano que engloba, no mesmo conceito, tantos os alfares (os elfos da superfície) quanto os svaltares (os elfos das profundezas). Estudiosos humanos reconhecem as duas espécies, mas o grosso da população usa apenas “elfo” de maneira pejorativa. Curiosamente, o termo svaltar acabou virando sinônimo de assombração ou de “elfo mau”, ainda que a sociedade humana considere mau qualquer tipo de elfo, seja originalmente alfar ou svaltar.

EREKHE

Arqueiro élfico capaz de imbuir flechas com encantamentos e aumentar o poder de destruição dos projéteis.

ERVA-DAS-NOVE-SANGRIAS

Planta cujo chá é usado pelas mulheres de Krispínia para não engravidar.

ESKEGO

Acha de barba típica de orcs com uma lâmina de extremidade larga e uma ponta curva para baixo, similar a uma barba, que serve de gancho para desarmar o adversário.

EXILARCO

Oficiais da justiça de Korangar que coletam as almas dos condenados usando sovogas; o corpo do réu é reanimado por necromantes e posto a serviço da família prejudicada por ele ou entregue ao Triunvirato. Ver “Sovoga”.

FACÃO

Em uma armação, o responsável por arrastar a carcaça de uma baleia para os estrados onde ela deve ser fatiada.

FEITOR DA PRAIA

Em uma armação, o gerente de operações de todo o processo da pesca da baleia.

FEITOR-MOR

O administrador de uma armação.

FISIOMANTE

Feiticeiro que controla o elemento corpo.

FNYAR-HOLL

Reino anão a noroeste de Unyar-Holl, também na Cordilheira dos Vizeus. Regido pelo Dawar Bramok, reposto no trono pela Confraria do Inferno após uma tentativa de golpe de Estado.

FUMAROLAS

Emissão de gases e vapores por fendas no solo, geralmente com muita pressão. Alguns gases são tóxicos. O maior terreno de fumarolas em Korangar fica a leste de Karmangar, a capital do império, e é conhecido como Planície de Khazestaya.

GAMENSHAI

Demônio voador-guerreiro, plural gamenshaii.

GARRA VERMELHA

A tropa de caçadores de elfos comandada por Caramir, que usa éguas trovejantes como montarias. Os integrantes são chamados de garranos. “Minha mão não vacila/Minha mira não erra/Enquanto houver um elfo sobre a terra” é a sua canção de batalha.

GEMA-DE-FOGO

Pedra preciosa imbuída de forte magia piromântica, capaz de criar uma grande explosão mediante uma palavra de comando e um choque físico. Usada como arma terrorista por alfares por ser facilmente camuflada entre joias comuns. Rubis são as pedras preferidas graças ao maior poder de destruição.

GEOMANTE

Feiticeiro que controla o elemento terra.

GRAJDA

“Pessoa livre” em korangariano, termo de tratamento comumente usado no Império dos Mortos entre todos os escalões sociais.

GRANDE SOMBRA

Região ao norte da Faixa de Hurangar, assim chamada por causa do céu eternamente nublado e da claridade crepuscular. Abriga o reino de Korangar.

GRANEJ

“Pessoa vinda de fora” em korangariano; estrangeiro.

GRÃO-ANÃO

Título concedido pelos anões a um estrangeiro como honraria por um grande feito ou colaboração com a sociedade anã.

GRÃO-PRECEPTOR

Professor de magia no Pináculo de Ragus, mestre de sua matéria. Ver “Pináculo de Ragus”.

INSURREIÇÃO

Movimento revolucionário contra o Triunvirato de Korangar, liderado por Lenor, um mago da Torre de Vidência considerado um misto de pregador e messias por

seus fiéis seguidores. A Insurreição adota o “sol da liberdade” como símbolo para expressar o desejo de, ao mesmo tempo, escapar do véu da Grande Sombra e também de jogar luz sobre as mentiras do Triunvirato.

IRMÃO DE ESCUDO

A guarda pessoal do Grande Rei Krispinus, formada apenas por cavaleiros. “Somos o escudo do Deus-Rei para que suas mãos estejam livres para empunhar Caliburnus” é o lema da tropa.

KA-DREOGAN

O nome élfico para a Trompa dos Dragões. Ver “Trompa dos Dragões”.

KANCHI

“Líder” em orc.

KHOPISA

Espada com lâmina de meia-lua usada pelos adamares.

KIANLYMA

Égua trovejante pessoal da Rainha Danyanna.

KORANGAR

Reino fundado em 474 a.K. após o êxodo de escravos da Morada dos Reis, em 507 a.K., no interior da região que ficou conhecida como “Grande Sombra”. Korangar também é chamado de Império dos Mortos e Nação-Demônio, pela quantidade de desmorts e pelos pactos mantidos com criaturas infernais.

KROM-TOR

“Fortaleza central” em adamar erudito. O pilar militar dos três poderes do governo de Korangar, o Triunvirato. Ver “Triunvirato”.

LENÇO BALSÂMICO

Artigo de luxo vendido em Korangar para ajudar a suportar o cheiro de carne pobre dos desmorts do império. Também usado em expedições pelas planícies tomadas por fumarolas. Ver “Fumarolas.”

LETIENA

Armadura de folhas endurecidas alquimicamente usada pelos alfares.

MERIX

Parente menor e mais ágil dos nossorontes usado como montaria pelos orcs. É um quadrúpede de couro grosso e chifres pequenos na cabeça atarracada, que passa dias sem comer, vivendo apenas da grama curta e dura que nasce na Grande Sombra. Ver “Nossoronte”.

MOCHI

Espécie de porta-voz ou oficial de ligação na sociedade orc.

MON-TOR

A biblioteca perdida do Império Adamar. O Imperador-Deus Romu-lanor (525 a.K. — 506 a.K.) retirou sua coleção de livros da Morada dos Reis para um local secreto antes de abandonar o Trono Eterno.

NECROMANTE

Feiticeiro que controla o elemento morte.

NOMARGUL

“Desmorto aberrante” em korangariano.

NOSSORONTE

Grande quadrúpede de couro blindado e chifres compridos na ponta do focinho. O corpanzil pesado e as pernas curtas conseguem ser surpreendentemente velozes em pequenas arrancadas, geralmente usadas para chifrar a presa. Nossorontes são usados como montarias por orcs. O parente menor é o merix. Ver “Merix”.

ORLOSA

Pequeno instrumento de sopro, produzido em Korangar, conhecido como “trompa do desespero” por induzir o ouvinte ao suicídio por meio de sons infernais. É usado para condicionamento de estudantes de demonologia contra a influência sonora de demônios. O encantamento musical pode ser modificado, sob risco de afetar o próprio usuário.

OROTUSHAI

Demônio voador-guinchador, plural “orotushaii”.

PALÁCIO DOS VENTOS

Fortim anão criado pelo Dawar Tukok para ser usado como arma na Grande Guerra dos Dragões, em 430 a.K. Foi instalado em uma grande rocha flutuante criada em conjunto pelos senhores elementais da terra e do ar para celebrar a paz entre eles, mediada pelo Dawar Bokok em 748 a.K.

PARLAMENTO

Centro do poder legislativo da Nação-Demônio, composto por duas casas, a Câmara dos Vivos e a Câmara dos Mortos. O pilar político dos três poderes do governo de Korangar, o Triunvirato. Ver “Triunvirato”.

PEGA-SEIXO

Variante korangariana do conhecido jogo de azar saco-de-ossos, praticado nos quatro cantos do Grande Reino de Krispínia. Ver “Saco-de-ossos”.

PENDANTI

Pingente encantado de comunicação contendo camafeus com imagens de pessoas que podem receber uma breve mensagem mística, enviada uma vez por dia. Para que haja uma comunicação de mão dupla, é necessário que ambas as pessoas possuam pendants com representações artísticas uma da outra. Nem sempre um camafeu é usado para o encantamento; Ambrosius, por exemplo, utiliza um ônix negro para representá-lo nos pendants que distribui para seus agentes.

PINÁCULO DE RAGUS

Escola de feitiçaria fundada pelo primeiro Rei-Mago de Ragúsia, Ragus, nos arredores de Adenesi, a capital do reino. Cada pavimento da torre gigante abriga um salão dedicado ao aprendizado de uma vertente diferente da magia. Feiticeiros de outros reinos podem se matricular para estudar, desde que tenham ouro suficiente para os cursos ministrados pelos preceptores e grão-preceptores. O Colégio de Arquimagos de Krispínia se reúne ali de três em três anos.

PIROMANTE

Feiticeiro que controla o elemento fogo.

PÓ-DE-ALFONSIA

Substância alquímica de cor vermelho-alaranjada que provoca derretimento instantâneo em contato com metal.

RAPINEIRO

Arqueiro de elite do povoado élfico de Bal-dael que monta em águias gigantes. A tropa de rapineiros foi criada pela então Salinde Sindel como uma força capaz de se opor à Garra Vermelha do Grande Rei Krispinus. “Levamos a vingança em nossas asas, levamos a morte em nossas flechas” é o seu lema.

RASAFRIN

Célula da Insurreição de Lenor, operante em Kora-nahl, a segunda maior cidade de Korangar.

RAUCHI

“Recitante” em orc; o contador de histórias da tribo.

REANIMADO

Inicialmente sinônimo para qualquer tipo de desmorto em Korangar, o termo vem sendo usado modernamente para designar um morto-vivo voltado para combate, como guerreiros zumbis ou esqueletos.

REINO-LIVRE

Termo usado para designar os primeiros reinos humanos fundados após o fim do Império Adamar, como Blakenheim, Blumenheim e Redenheim.

ROPERA

Espada fina e curta dos svaltares, feita essencialmente para estocar nos ambientes confinados do subterrâneo.

RUSHALIN

“Demônio” em élfico.

SACO-DE-OSSOS

Jogo de azar em que ossos de dedos, pintados ou decorados com números e símbolos, são retirados às cegas de dentro de uma bolsinha de couro ou pano pelos jogadores, mediante apostas entre eles. Cada região ou cultura favorece um tipo de regra ou combinação de dedos, mas todas as variações contêm um elemento em comum: a falange premiada, que vence todas as demais. “Tirar a falange premiada” é uma expressão que significa ter extrema sorte em uma empreitada.

SALIM

“Aquele que guia” em alfar. É o mais alto título entre os alfares, sempre conferido ao líder, e, portanto, equivale ao rei dos humanos.

SALINDE

“Aquele que comanda” em alfar. O líder de um povoado dos elfos da superfície.

SARDAR

“Aquele que lidera” em svaltar. O comandante.

SARDERI

“Ao lado de quem lidera” em svaltar. O segundo em comando, o subcomandante.

SOVOGA

Gema necromântica de Korangar capaz de sugar almas. Usada pelos exilarcos. Ver “Exilarcos”.

SUMO VULTURI

Líder do gabinete de informações do Triunvirato e seus agentes, os vulturii. Ver “Vulturi”.

SVALTAR

Elfo das profundezas. Ver “Elfo”.

TORRES DE KORANGAR

O conjunto de torres-escola dedicadas ao estudo da magia em suas várias manifestações, cada uma especializada em um ramo de feitiçaria, da conjuração à necromancia. O pilar arcano dos três poderes do governo de Korangar, o Triunvirato. Ver “Triunvirato”.

TRIUNVIRATO

Estrutura de governo de Korangar, baseada na divisão igualitária entre três poderes: um político, um militar e um arcano. As decisões executivas são tomadas por um consenso entre as três casas: o Parlamento (composto pela Câmara dos Vivos e Câmara dos Mortos), o Krom-tor e as Torres de Korangar, na figura de seus líderes, respectivamente o Ministro, o Senhor da Guerra e o Sumo Magus. A origem da tríplice liderança remonta aos três tenentes de Exor, o Libertador, o escravo do Império Adamar que liderou uma revolta contra seus algozes e um êxodo até a Grande Sombra.

TROMPA DOS DRAGÕES

Relíquia élfica feita a partir de uma presa de Amaraxas, o Primeiro Dragão, e usada para forçá-lo a hibernar. Foi criada pelo feiticeiro alfar Jalaël, que encantou um dente perdido por Amaraxas durante o conflito contra Godaras, outro dragão. Ver “Ka-dreogan”.

TRONO ETERNO

O trono dos imperadores-deuses do Império Adamar consiste em uma grande plataforma de mármore, sustentada por estátuas que representam as raças subjugadas pelos adamares, com um assento do mesmo material sobre ela. Desde que assumiu como Grande Rei, Krispinus mandou colocar outro assento para Danyanna e substituir as estátuas que representavam humanos por estátuas de elfos.

UNYAR-HOLL

Reino anão a sudeste de Fnyar-Holl, também na Cordilheira dos Vizeus.

VASSAI

Pequeno demônio-serviçal convocado e usado como criado em Korangar, plural “vassaii”.

VERO-AÇO

Liga metálica tratada com elementos alquímicos na fundição, de conhecimento exclusivo dos anões, cujo resultado é um aço mais leve e muito mais resistente, com propriedades mágicas.

VERO-OURO

Liga de ouro puro tratada com elementos alquímicos na fundição, de conhecimento exclusivo dos anões, que o tornam condutor de magia.

VERZOGA

Gema hipnótica de Korangar capaz de facilitar a dominação da mente do usuário. Utilizada pelos vulturii para conquistar aliados, tirar informações e outros atos do ofício da espionagem. Ver “Vulturi”.

VIDENTE

Feiticeiro que controla a magia premonitória.

VULTURI

Classe de espões, assassinos e agentes de informações do Triunvirato que possui o privilégio raro de circular por toda a Nação-Demônio e até, em casos especiais, agir em terras estrangeiras. Eles recebem equipamento mágico especial das Torres de Korangar de acordo com a natureza de cada missão, mas um item específico é considerado praticamente parte do uniforme: uma capa com símbolos arcanos nos ombros capaz de ofuscar a silhueta do vulturi, servindo como elemento de defesa em combate e auxílio à furtividade. O plural é “vulturii”.

VULTUSHAI

Demônio voador-observador capaz de transmitir o que vê para o feiticeiro evocador, plural “vultushaii”.

ZOLTASHAI

Demônio farejador que lembra um cachorro, plural “zoltashaii”.

APÊNDICE II

LINHA DO TEMPO DE ZÂNDIA

Os humanos de Zândia, com suas vidas finitas, sentem uma grande necessidade de marcar o tempo. Seus calendários geralmente assumem algum fato histórico determinante como seu marco zero. Nações culturalmente fortes como Krispínia e Korangar promulgam seus calendários, que são aceitos por reinos vassalos e províncias como forma de facilitar o relacionamento entre eles. Em Krispínia, a antiga contagem de tempo feita pelos critérios adamares foi abolida quando o Grande Rei Krispinus ascendeu ao Trono Eterno. Na Nação-Demônio, a fundação de Korangar dá início ao Calendário Exoriano, chamado assim em homenagem a Exor, o Libertador, o ex-escravo que fugiu do Império Adamar e se assentou com outros refugiados na Grande Sombra. Para facilitar os negócios, os anões incorporam o calendário da cultura com quem estão negociando, seja o Krispiniano ou Exoriano, ainda que mantenham uma contagem própria de tempo baseada na ida de Midok em busca da lendária cidade de Eldor-Holl. Já os alfares, apenas recentemente incorporados ao Grande Reino de Krispinus, ainda sentem dificuldade com a confusa forma humana de contagem de anos.

As datas abaixo seguem o Calendário Krispiniano, cujos anos se dividem em a.K. (antes de Krispinus) e d.K. (depois de Krispinus). Alguns fatos podem ser contestados, pois não há fontes seguras para confirmá-las, como o ano exato da rebelião de Exor na Morada dos Reis ou o lançamento da maldição que tornou o sol letal para os svaltares.

3000-430 a.K.	Duração do Império Adamar;
2420 a.K.	Banimento dos svaltares para o subterrâneo;
507 a.K.	Rebelião de Exor e fuga dos escravos para a Grande Sombra;
474 a.K.	Fundação de Korangar na Grande Sombra;
430 a.K.	Grande Guerra dos Dragões/Destruição da Morada dos Reis/Fim do Império;
387 a.K.	Fundação dos primeiros reinos humanos livres, Redenheim e Blakenheim;

12 a.K.	Descoberta da Morada dos Reis por Krispinus;
9 a.K.	Êxodo humano para a Morada dos Reis guiado por Krispinus;
5 a.K.	Caramir é enviado para pacificar o Oriente.
Ano 1	Ascensão de Krispinus ao Trono Eterno após fechar os Portões do Inferno;
2 d.K.	Dalgor é enviado para pacificar a antiga Blumenheim;
3 d.K.	Fundação da Caramésia;
7 d.K.	Fundação de Dalgória, antiga Blumenheim;
29 d.K.	Expedição de geomantes korangarianos descobre o Colapso;
30 d.K.	Segunda abertura dos Portões do Inferno, Despertar de Amaraxas;
36 d.K.	Derek Blak é enviado para espionar Korangar;
38 d.K.	Korangar invade Krispínia.

AGRADECIMENTOS

Se alguém tivesse me dito, lá atrás nos anos 1990, por exemplo, que eu conseguiria encerrar uma trilogia de livros baseada nas minhas aventuras de RPG, eu teria tido uma certa dificuldade para acreditar. Mas se esse profeta, tal e qual o Lenor de Korangar, tivesse incluído a informação de que o encerramento ocorreria durante uma *pandemia mundial*, aí eu teria chamado a ambulância do hospício para levar o sujeito embora. Desafio a imaginação de qualquer colega escritor de que ele ou ela teria sonhado em escrever um livro nessas condições em 2020. Mas cá está o fim da trilogia das *Lendas de Baldúria*, nascido em alguns meses trancafiado em casa, vendo a rua uma vez por semana, em saídas rápidas e furtivas, tomando cuidados como se fossem visitas a Chernobyl. O isolamento e a concentração certamente me ajudaram a concretizar o projeto (e o tempo tedioso higienizando compras foi bem utilizado para deixar a mente vagar e pensar na trama).

Como estamos todos juntos nessa loucura, agradeço, antes de tudo, aos leitores dos primeiros volumes da saga, tanto aos que estiveram comigo desde o início da caminhada, lá em 2015, quando lancei *Os portões do inferno*, até a quem aproveitou a pandemia para dar uma chance às obras. Muito obrigado pelas cobranças a respeito do fim da trilogia, pelas mensagens, presença em eventos (ah, saudades de eventos!) e divulgação. Espero que o encerramento tenha divertido e emocionado você aí, com o livro nas mãos, nesses tempos sombrios.

E como falei do começo, um obrigado especialíssimo a Mariana Rolier, a editora original de *Os portões do inferno*, que contratou o livro para a Editora Rocco e tornou essa jornada maluca possível. Valeu por ter acreditado naquele escritor então iniciante. Devo esse sonho a você.

A gênese de tudo ocorreu, como já contei algumas vezes, na mesa de RPG onde Baldúria nasceu. Aquela parecia ser mais uma simples campanha sugerida pelo mestre Zander Catta Preta... e deu no que deu: a criação do grupo original de anti-heróis, as primeiras aventuras, a passagem de bastão para mim como mestre do jogo. Obrigado, Zander, pela inspiração e pela generosidade (e, novamente, pela licença do software Scrivener, que não canso de elogiar como uma ferramenta poderosa de escrita).

Um muito obrigado amoroso a Barbara Bieites Dawes, que conviveu comigo de ponta a ponta da produção da trilogia, vibrou com cada conquista e me apoiou em cada revés. Nós podemos não ser mais um casal, mas o carinho e a amizade ficam

para sempre, especialmente agora que você está eternizada nas histórias de Baldúria como Samuki, a companheira do Agnor.

Aos meus pais, seu Fernando e dona Neumara, eterno amor e gratidão por tudo que fizeram e ainda fazem por mim. Cada frase que escrevo é movida pelo amor por histórias fantásticas de aventura que ambos me passaram. Meu pai teria visto *O império dos mortos* ser lançado se não fosse a pandemia, mas sei que está de olho em um plano superior. Como o pai de Kalannar, seu Fernando está curtindo o *kilifi*, o Sono Sagrado dos anciões svaltares.

Agradeço ao Oswaldo Chrispim, o leitor-beta que foi o alicerce de todas as tramas que construí, sempre com o olhar atento para meus desvarios e presepadas de narrativa, me colocando no caminho certo com sugestões e críticas. Infelizmente o processo criativo desse terceiro volume foi limitado ao contato virtual por conta da pandemia, sem as conversas regadas a bebida e charuto, mas obrigado por toda a atenção às mensagens e aos capítulos enviados.

Um grande abraço aos companheiros de mesa de RPG que estiveram presentes em várias encarnações de Baldúria: Nei Caramês, Ronaldo Fernandes, Luiz Guilherme, Rodrigo Zeidan, Felipe Diniz, Nino Carlos, Ricardo Gondim, João Pereira, Antero Neto, Daniel Lustosa, Afonso 3D, Luiz Eduardo Ricon, Tito Arcoverde, Cláudio Solstice, Victor Apocalypse, Marcelo Tapajós, Viktor Barreiro, Ricardo Herdy e — mais uma vez — Oswaldo e Zander.

Um salve para os irmãos Felipe e Ricardinho, que não vejo há décadas, mas que plantaram a semente do que viria a ser Korangar.

Agradeço aos ilustradores Júlio Zartos, Daniel Lustosa, Manoel Magalhães e Daniel de Almeida que colocaram seu imenso talento e tempo precioso a serviço de Baldúria, com artes lindas que retratam meu mundo melhor do que as humildes palavras que sofro para escrever. Vocês fazem parecer fácil demais! A arte deles vira e mexe está nas minhas redes sociais, mas aconselho buscar o nome de cada um na internet para ver outros exemplos de ilustrações fantásticas dessas feras.

Um obrigado a Rafael Amon e Lucas Dressler, respectivamente dos canais *Perdidos no Play* e *QuestCast*, pela oportunidade de apresentar Baldúria em sua forma original de RPG em duas aventuras distintas que servem de prólogo para *Os portões do inferno*. O agradecimento se estende aos jogadores e a quem viu/ouviu as sessões. Procurem pelos dois canais na internet que o conteúdo é de qualidade, seja em vídeo ou podcast.

Obrigado a Alessandra Ruiz, minha agente literária na Authoria Agência Literária & Studio, por cuidar dos trâmites burocráticos por trás da produção dessa obra, me deixando livre e despreocupado para fazer o que um escritor deve fazer: escrever.

Além do agradecimento aos meus ídolos literários — Robert E. Howard, Michael Moorcock, Fritz Leiber e Frank Herbert —, um obrigado especial, no caso específico de *O império dos mortos*, às lições e inspirações que obtive de Nicholas Meyer e da dupla Lawrence Kasdan e George Lucas, responsáveis respectivamente por *Jornada nas estrelas VI — A terra desconhecida* e *O retorno de Jedi*, que são exemplos perfeitos de como dar fim à saga de grandes heróis. Espero ter chegado perto ao encerrar (por enquanto) as aventuras de Baldur, Od-lanor, Derek, Kyle, Agnor e Kalannar.

Pazor tinha dado ordens para ser interrompido apenas se chegasse alguma notícia da Frota de Korangar. No mais, o Ministro do Parlamento só almejava ter uma noite tranquila com suas guarda-costas concubinas, as três criaturas demoníacas vagamente humanoides que o serviam em todos os aspectos. Ali, na privacidade de seus aposentos no complexo do Parlamento, o próprio Pazor se permitia revelar a natureza híbrida de ser infernal e humano, sem magias para escondê-la. Ele se aproximou das formas lânguidas na cama, rosnou levemente para elas, mostrando as pequenas presas, e começou a tirar o robe quando um vassai surgiu no ambiente, acanhado, trazendo um pergaminho nas patinhas. A visão preternatural do Ministro notou o selo de sua secretaria de comunicações no documento que ele pegou com um gesto ansioso, esquecendo as concubinas, pois já previa o conteúdo: o anúncio do desembarque em Dalgória, o reino de Krispínia a ser conquistado.

Mas o que o pergaminho informou foi o exato oposto disso.

As garras de Pazor começaram a rasgar o documento em reação à notícia, enviada misticamente pela Comandante Razya e transcrita por seus secretários, de que a Frota de Korangar jazia em ruínas. Não havia sinal do Senhor da Guerra ou do Sumo Magus. O Potenkor estava retornando para Kangaard.

O Ministro tinha cogitado que era possível que um ou até mesmo os dois dos outros líderes do Triunvirato morressem na campanha, mas sinceramente torceu que ambos saíssem vitoriosos. Ou que pelo menos morressem após a conquista. Mas não desse jeito, não sem sequer colocar o pé na terra prometida. Agora só restava o que Pazor mais temia: abandonar Korangar, apagando a última tocha da nação grandiosa, em um êxodo sem glória para o Chifre de Zândia, levando a elite de afortunados do Parlamento, despido de todo o poder sobre uma população que ficaria para trás e morreria no Colapso.

Ele trocaria um vasto império por um canto do mundo.

Não, não seria assim, pensou Pazor ao terminar de esfacelar o pergaminho. Aquele revés tinha solução. O Ministro era um político, e políticos sabiam que uma crise para uns era uma oportunidade para outros. Ele era o único líder que sobrou e comandaria o êxodo dos korangarianos mais poderosos da Nação-Demônio. Aqueles não eram os escravos maltrapilhos e foragidos que Exor trouxe para a Grande Sombra; eram seres com recursos a serem dominados e explorados em uma terra fértil, ainda que pequena.

Único líder.

A expressão martelou na cabeça de Pazor. As leis exigiam que o Triunvirato fosse reformado; certamente o General Zardor almejaria o posto de Senhor da Guerra, e o Ministro desconfiava que a Arquimaga Elizya, convenientemente ausente da força de invasão a Dalgória, desejaria o posto de Suma Mageia. Não, ele seria o único líder do novo governo. Pazor detinha o poder da logística do

êxodo e só permitiria embarcar quem fosse leal a ele. A oportunidade estava ali, diante de seus olhos infernais, dentro da crise. O Ministro do Parlamento conduziria a elite korangariana para o novo destino, coordenaria o assentamento e prosperaria até conseguir se expandir e fundar um novo império ao finalmente tomar Krispínia, sob seus termos.

Ele tornaria Korangar grandiosa de novo.

Copyright © 2021 by André Gordirro Todos os direitos reservados.

Direitos desta edição negociados pela
Authoria Agência Literária & Studios Direitos desta edição reservados à
EDITORA ROCCO LTDA.

Rua Evaristo da Veiga, 65 – 11º andar
Passeio Corporate – Torre 1
20031-040 – Rio de Janeiro – RJ
tel.: (21) 3525-2000 – Fax: (21) 3525-2001

rocco@rocco.com.br

www.rocco.com.br preparação de originais
DENISE SCHITTINE

Coordenação digital

MARIANA MELLO E SOUZA

Revisão de arquivo ePub

PENHA DUTRA

Edição digital: outubro, 2021.

G67i

Gordirro, André O império dos mortos [recurso eletrônico] / André Gordirro. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Rocco Digital, 2021.

recurso digital (Lendas de Baldúria ; 3)

ISBN 978-65-5595-079-3 (recurso eletrônico) 1. Ficção brasileira. 2. Livros eletrônicos. I. Título. II. Série.

21-71928 CDD: 869.3

CDU: 82-3(81)

O texto deste livro obedece às normas do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

O AUTOR

Jornalista, tradutor e crítico de cinema, ANDRÉ GORDIRRO passou pela redação da revista *Veja Rio* e da extinta *SET*, publicação especializada em cinema. Seus textos já apareceram na *Rolling Stone Brasil*, *Playboy*, *Sexy* e *GQ Brasil*. Atuou como mediador e tradutor de palestras dos autores de ficção científica Alan Dean Foster e Timothy Zahn, e do roteirista de *Doctor Who*, Robert Sherman. Mantém um programa de cultura pop na rádio Mix FM Rio e em 2020 passou a narrar aventuras de RPG pela internet, baseadas no universo das Lendas de Baldúria. Tricolor, ele mora no Rio de Janeiro, no Reino da Tijuca, onde é fiel servo dos gatos Elric de Melniboné e Nikki, e está sempre na internet como @gordirro.

Índice

1. [Capa](#)
2. [Folha de rosto](#)
3. [Dedicatória](#)
4. [Sumário](#)
5. [Mapa](#)
6. [Capítulo 1](#)
7. [Capítulo 2](#)
8. [Capítulo 3](#)
9. [Capítulo 4](#)
10. [Capítulo 5](#)
11. [Capítulo 6](#)
12. [Capítulo 7](#)
13. [Capítulo 8](#)
14. [Capítulo 9](#)
15. [Capítulo 10](#)
16. [Capítulo 11](#)
17. [Capítulo 12](#)
18. [Capítulo 13](#)
19. [Capítulo 14](#)
20. [Capítulo 15](#)
21. [Capítulo 16](#)
22. [Capítulo 17](#)
23. [Capítulo 18](#)
24. [Capítulo 19](#)
25. [Capítulo 20](#)
26. [Capítulo 21](#)
27. [Capítulo 22](#)
28. [Capítulo 23](#)
29. [Capítulo 24](#)
30. [Capítulo 25](#)
31. [Capítulo 26](#)
32. [Capítulo 27](#)
33. [Capítulo 28](#)
34. [Capítulo 29](#)
35. [Capítulo 30](#)

36. [Capítulo 31](#)
37. [Capítulo 32](#)
38. [Capítulo 33](#)
39. [Capítulo 34](#)
40. [Capítulo 35](#)
41. [Capítulo 36](#)
42. [Capítulo 37](#)
43. [Capítulo 38](#)
44. [Capítulo 39](#)
45. [Capítulo 40](#)
46. [Capítulo 41](#)
47. [Capítulo 42](#)
48. [Capítulo 43](#)
49. [Capítulo 44](#)
50. [Capítulo 45](#)
51. [Capítulo 46](#)
52. [Epílogo](#)
53. [Apêndice 1](#)
54. [Apêndice 2](#)
55. [Agradecimentos](#)
56. [Créditos](#)
57. [O Autor](#)

Guide

1. [Capa](#)
2. [Folha de rosto](#)
3. [Dedicatória](#)
4. [Sumário](#)
5. [Mapa](#)
6. [Agradecimentos](#)
7. [Créditos](#)